DENGEKIONLINE

NieR:Automata Strategy Guide

ニーア オートマタ
攻略設定資料集

≪第243次降下作戦指令書≫

DENGEKIONLINE

NieR:Automata Strategy Guide

ニーア オートマタ
攻略設定資料集

≪第243次降下作戦指令書≫

NieR:Automata™

ニーア オートマタ

NieR:Automata Strategy Guide

ニーア オートマタ　攻略設定資料集

≪第243次降下作戦指令書≫

小サナ花

ヨコオタロウ（著）

■

その粒は小さくて、まるで黒い砂のようだった。

発見した場所は、とある人類遺跡の中。

建造物内に隠れているアンドロイドを発見した為、5日間と20時間程かけて駆逐した後。壁に叩きつけられてゴミのようになった敵を処理している際に、とある小部屋で見つけたのだ。

粗末な棚に並べられた、数個のガラス瓶。ほとんどの瓶は空か、割れてしまっていた。しかし、一つだけ状態が良い物がある。慎重に持ち上げてみると、中に小さな粒が沢山入っている事が確認された。データベースに照合をかけてみると、「植物」の「種子」である事が判る。しかし、それ以上の情報は見当たらない。

私はそのガラス瓶をしばらく観察した後、研究対象として持って帰る事にした。

■

「我々」機械生命体とアンドロイドが戦闘を開始してから数千年が経過している。アンドロイドは非常に戦闘能力が高く、「我々」が100機がかりでも一体のアンドロイドを倒せない事もままある。しかし、「我々」は勝利する。自己修復と増産を繰り返す事で、やがて数で圧倒するからだ。100体で倒せなければ1000体。1000体で倒せなければ10000体。何度でも何度でも繰り返し、増産する。戦争に勝利する為に本質的に必要なのは「時間」だ。勝つまで永遠に戦い続ける。それが、「我々」機械生命体が創造主から学んだ最も大切な戦闘要件だった。

一方で、「我々」は戦闘行為以外にはまるで無頓着だった。創造主の決めたコードによって、環境を破壊してしまう程の大型の破壊兵器を使用する事は禁じられていた為、この地上には大量に動植物があふれていたが、それらについて調査する事はほとんどなかった。

地形情報や気候については、戦術的に活用可能な為、情報収集する。が、動植物の情報は戦闘行為には殆ど関係ないとみなされていたのだ。

だが、本当にそうだろうか？

可能性は低いかもしれないが、この種子にもアンドロイドを殲滅させるヒントが隠されている可能性があるのではないだろうか？

試してみよう。

何せ「我々」には無限の時間がある。

飽きる程の、時間が。

■

ネットワークでの協議の結果、「種子」の調査については発見者が担当する事が決定された。

つまり「私」だ。

過去の資料を探してみたが、判ったのは「種子」は「植物」の幼体である事までであり、どうやったら「植物」に変化するのかがよくわからなかった。なので「私」はアンドロイド達のサーバーをハッキングする事から始めなければならなかった。

アンドロイドのサーバー内にもロクなデータはなかったが、数日がかりで見つけた人類文明アーカイブの塊の中に「気温が暖かくなったら種を蒔く」と記載されているファイルを発見した。どうも植物を育成する為のガイドラインらしい。「暖かく」というのがどの程度の状態の事かよくわからない。「蒔く」という以上は目標体がある筈だが、それも記載がない。敵は、どうしてこんなに大雑把なのか？　これでは「我々」に勝てる筈がない……

とりあえず、これまでの気象情報の統計から妥当であろうと思われる時期を予測する。「蒔く」目標体はいくつかの比較サンプルを使用する事にした。本当はあらゆる可能性を一気に探りたかったのだが、何せ「種子」の数には限りがある。「私」はサンプルを「砂」「コンクリート」「土」の3種に絞り込んだ。いずれも、他の植物が生育している事が確認された素材であり、私の予測が正しければ「土」が最も可能性が高い筈だ。

7日後に「土」から「種子」が発芽をしている事を確認。「私」は「私」の予測が正しかった事を「我々」内部に共有した。

■

種を撒いてから24日後。問題が発生した。

気温が上昇し、植物の全高が増加したのは良い傾向だったが、小さな虫がいくつも植物の葉の裏についていたのだ。観察してみるとどうやら植物の養分を奪っているらしい。

虫は小さくて摘む事がが出来ない。その上、水をかけても逃げ出そうとしない。低出力のレーザーを当ててみたが、サンプルの葉がいくつか消し飛んでしまった。こんなに小さいのに面倒な事だ……いや、この小さいからこそ面倒なのか。この戦略的視点は、何かにつけて重厚長大を目指す「我々」機械生命体には欠けている気がする。これは一つの学習成果かもしれない。情報が全て

まとまった段階で、サーバーへと共有しておこう。

■

種を撒いてから85日後。雨。

結局、あの時の虫によって植物は大きなダメージを受けてしまった。しかし成長は継続しているようだ。生育に必要な水も十分に見える。以前回収した資料には、植物は中性～弱アルカリ性の水分が適当であるとの記述があったので、今は微量な中和剤を撒いてその状態を維持するようにしている。しかし、この生育法が本当に正しいのかどうかは自信がない。外を見れば、巨大な植物がトグロを巻くようにビルを締め付けている。あれらの植物は一体どうして巨大化したのだろうか？　環境の変化によって、酸性雨に対する強い耐性を付けたのだろうか。

私は、育てている植物を見下ろす。

葉の合間に白く光った何かがあるのを目にした。

丁寧に、そっとその物体を観察する。

それは、小さな小さな、蕾だった。

私は手元のデータを検索する。

アンドロイド達の資料によれば、どうやらそれは「蕾」と呼ばれる部位であり「花」に変化するモノらしい。データ内には「花」の画像が数十種類が保存されている。赤い花、ピンクの花、青い花、白い花……様々な花がヒットするが、目の前の植物を特定するには情報が不足していた。まあ、いい。そのうち正しく判るだろう。

「私」は再び中和剤を蒔く。

今度は、少しだけにしておいた。

■

102日後。晴れ。

雨続きだった日々が終わり、植物の花が咲いた。

参照していた資料画像では大きな花が咲いていたのだが、育てている植物は、直径5mm程度の小さな花が大量に咲く事となった。植物の種類が異なると予想するが、もしかしたら、何か育て方を誤ったのかもしれない。

ところで、最近、この植物を見ていると、何か自分の中に、表現しづらい感情が湧き上がってくるようになってきている。推測したところ、植物の花が咲いている様子が、火薬を爆発させた動画の一瞬に似ている為らしい。

振り返ってみれば、もう随分長い事武器を使用していない。戦争をする為に作られた「我々」機械生命体にとっては異常事態と言ってもいい。だが、この植物を育てる事は「私」の重要な任務なのだ。どんなに本当は戦いを求めていようと、この植物を放置して逃げ出す訳にはいかない。

通信パケットが飛び込んで来たのはその時だった。

短い通信だったが、暗号化は二百層を超える深さであり、単身で行動している「私」がデコードするには4日程の時間が必要だった。データを広げるまでもなく内容に気づく。こんな厳重な暗号化が送られてくる状況はこれまでに数回しかなかった。

それは、アンドロイド達との大規模な戦闘を計画した、作戦概要書だった。

■

124日後。雨。

24回めの再起動でようやく一部の視覚センサーが復旧した。ボディチェックをしたところ、身体の関節の三分の一が機能不全になっており、センサーの半分が使い物にならない状態になっている。「私」は地面に横たわっているようだ。

18日前の大規模戦闘時。「私」は、持ち場を離れる事を許されなかった。というか、「私」のような実験個体に何か命令変更をする余裕がなかったのだろう。残っていた映像記録によれば、「私」はアンドロイド達の射撃によって被弾し、機能停止をしてしまっていたようだ。

身体を動かそうとするが、ザリザリとした苦い音がするだけで、立ち上がる事が出来ない。相当酷くやられてしまったらしい。手元の自己修復ユニットだけでは修理に半月程かかるとの予測が出て、ウンザリする。かろうじて動く頭部をぐるりを回すと、目の前に白いモヤが現れた。カメラのフォーカスを調整すると、それは例の小さい花だった。

植物の大半は爆風などによって破壊されていたが、ごく一部だけその被害を逃れた個体がいたのだ。周囲が焼け焦げている事を考えれば、非常に稀な個体だと言える。

動かない植物と、動けない「私」。

カメラでしばらく植物を記録した後、自己修復プロセスを再開した。

「私」の仕事は、まだ終わっていない。

この植物がどうなるのかを記録しつづける事が任務なのだ。

■

その後、植物は変わらず小さな花を咲かせていた。
「私」は植物を記録しつづけている。再起動から22日程度で「私」の身体はすっかり修復されて元通りになっていた。戦闘時に機械生命体のネットワークから切り離されてしまい再接続が出来ない不具合が残っていたが、植物を育成する任務に支障はない。

これまでの学習から、何をすれば植物の活動が改善されるかが判明していった。適度な水、暖かい温度、そして土。豪雨が降る日も、強風が吹く日も、「私」は植物を育てる為の環境保全に尽力した。

戦闘で弱っていた植物も立ち直り、さらに沢山の花を咲かせた。
「私」は、その花を見ても、もう不安には思う事はない。

■

種を撒いてから280日が経過した。

植物の一部が茶色に変色しているのを発見する。
これまでも何度か経験した状態だったので楽観視していたが、その茶色は日を重ねる度に拡大してゆき、やがて植物全体に及ぶようになった。

センサーに何か反応がある。見上げると、雪が降っている。
気温の低下を理解した「私」は、低温度に調整したヒーターを植物のそばに置き、温度の維持に努める事にした。そのまま数日経過観察していたが、植物は茶色になったまま変化を示さなかった。いや、正確には少しづつその形を崩していっているようだ。

久しぶりに参考資料を引き出して、「私」は植物を修復する手段を探す事にした。だが、データの中にはそれらしい記述はどこにも見当たらない。どの植物も、花が咲いたり、果実が実ったりする段階までしか情報が記載されておらず、その後の事が書かれていない。

さらに数日が経過し、気温が低下。雪の日が多くなってゆく。
「私」は両手で植物を覆うようにカバーする事にした。

茶色くなったままの植物を守り続ける。

「私」の任務は、まだ、終わっていない。
「私」はこの植物を修復しなくてはいけない。
「私」は理解し、学習する。
「私」は植物の修復を完了させるだろう。

「私」には、無限の時間があるのだから。

K.K

NieR:Automata Strategy Guide

ニーア オートマタ　攻略設定資料集

≪第243次降下作戦指令書≫

CONTENTS

LOADING - システム起動中...

システムチェック開始
メモリーユニットチェック：グリーン
戦術ログ：初期化
地形データ：ロード開始
バイタルチェック：グリーン
MP残量チェック：100%
ブラックボックス温度：適正
ブラックボックス内圧力正常
IFF起動
FCS起動
ポッド通信接続開始
DBUセットアップ
慣性制御システム起動
環境センサー起動
装備認証：完了
装備状態チェック：クリア
システム：オールグリーン
戦闘準備完了_

LOADING - BOOTING SYSTEM...

Commencing System Check
Memory Unit: Green
Initializing Tactics Log
Loading Geographic Data
Vitals: Green
Remaining MP: 100%
Black Box Temperature: Normal
Black box Internal Pressure: Normal
Activating IFF
Activating FCS
Initializing Pod Connection
Launching DBU Setup
Activating Inertia Control System
Activating Environmental Sensors
Equipment Authentication: Complete
Equipment Status: Green
All Systems Green
Combat Preparations Complete_

第２４３次降下作戦

作戦決行日時：11945年3月10日
破壊目標：敵超大型兵器（諸元未確認）
参加機体：１Ｄ（隊長機）／２Ｂ／７Ｅ／４Ｂ／１１Ｂ／１２Ｈ

作戦概略：
現地諜報部隊からの情報によって「人類の遺した工場廃墟で敵機械生命体による大規模な兵器製造活動」が判明した。さらに分析班の方で、搬入された資材の傾向と機械生命体の活動状況を分析したところ「超巨大兵器製造の可能性が高い」という結果も得られている。
今回の攻撃作戦は六機編成部隊による敵施設（工場廃墟）内を調査及び、超巨大兵器の調査及び破壊するのが目的である。諜報部隊からは機体９Ｓが支援機として参加予定、現地で合流し情報交換をする事。

以上。

Descent No. 243

Date: March 10, 11945
Objective: Destroy Goliath-class weapon (details unknown)
Units: 1D (leader), 2B, 7E, 4B, 11B, 12H

Mission Outline:
Intel has revealed that machine lifeforms have been creating a large-scale weapon at the abandoned factory. The analysis team has come to the conclusion that it is highly likely they are constructing a Goliath-class weapon.
The goal of this mission is to investigate the enemy facility (the abandoned factory) with a team of 6, and to seek and destroy the Goliath-class weapon. All participating units are to rendezvous with support unit 9S at the premises.

PART-I
STORY GUIDE [A,B Root]

第243次降下作戦 戦果報告

組織相関図

西暦5012年。突如地球に侵略してきたエイリアンと、彼らが繰り出す兵器・機械生命体の前に人類は地上を追われ、月へと逃げ延びた。地球を奪還するために、人類はアンドロイド兵士による抵抗軍を組織。衛星軌道上に設置した基地群から反抗を開始するが、幾度もの大規模降下作戦を経てなお、機械生命体に決定的な打撃を与えるには至らなかった。膠着した戦況を打破するため、人類は新型アンドロイドの戦闘用歩兵「ヨルハ部隊」を投入。西暦11945年3月10日、第243次降下作戦を開始する——。

月

月面人類会議

命令 / 忠誠

ヨルハ部隊 司令部（バンカー）



衛星軌道

命令

ヨルハ部隊



地球

エイリアン



敗北

機械生命体を用いて月面に追いやる

居場所を探索

使役

機械生命体



抗戦

侵攻 / 抗戦

協力

レジスタンス





2B

ヨルハ二号B型

A.Y

『さん』は付けなくて、いい。
私の名前に敬称は必要ない。

■ DATA ■

[種類]▸アンドロイド(ヨルハタイプ)
[性別]▸女性型
[全高]▸168cm(ヒール含む)
[体重]▸148.8kg
[スリーサイズ]▸84-56-88cm
[瞳の色]▸くすんだ青色
[髪の色]▸黄系の白色
[声]▸石川由依

■ 地球奪還のために刃を振るうヨルハ部隊の一翼

「ヨルハ部隊」に所属する汎用戦闘モデルのアンドロイド。剣撃による近距離攻撃と、サポートシステム「ポッド」を用いた遠距離攻撃を駆使し、機械生命体と戦う。ヨルハ部隊のアンドロイドは感情を持つことを規則上禁止されているが、モデルごとに個性は存在。好戦的な性格の機体が多いB型において、２Ｂは比較的冷静沈着な性格をしている。なお、作戦行動をともにする９Ｓに深い信頼を寄せており、彼の身を案じて時に無茶な行動をとることも少なくない。









9S

ヨルハ九号S型

A.Y

僕達スキャナータイプは、単独での現地の事前調査が主です。
だから、誰かと一緒に行動出来るって、楽しいんです。

DATA

[種類]▸アンドロイド(ヨルハタイプ)
[性別]▸男性型
[全高]▸160cm(ブーツ含む)
[体重]▸129.9kg
[スリーサイズ]▸61-53-73cm
[瞳の色]▸くすんだ青色
[髪の色]▸黄系の白色
[声]▸花江夏樹

ハッキングを得意とする高性能なスキャナータイプ

ヨルハ部隊に所属するスキャナータイプのアンドロイド。ハッキングや情報収集を得意としており、行動をともにする2Bをサポートしていく。ヨルハ部隊の機体のなかでもとくに明朗快活な性格で、感情を表に出すことも多く、ポッド153や2Bにたしなめられることも。命令に対して「はいはい」「はぁ～い」と不真面目な返答をすることもあるが、機械生命体には憎悪や侮蔑にも似た強い感情を抱いており、任務は忠実に遂行する。愛称は「ナインズ」。









アダム

Adam

Y.N

無限に続くデータに、生の実感はない。
死の概念を理解出来ないんだ。

DATA

[種類]▸機械生命体
[性別]▸男性型
[全高]▸188cm
[体重]▸228.6kg
[スリーサイズ]▸100-74-94cm
[瞳の色]▸茶色がかった赤色
[髪の色]▸青系の白色
[声]▸浪川大輔

■ 人間に対して深い興味を抱く謎の機械生命体

砂漠の奥地にある団地群の廃墟で遭遇する機械生命体。たくさんの機械生命体が集まって繭を形成し、そこから孵化するような形で生み出された。見た目はアンドロイドに酷似。複数の機械生命体をネットワークを通じて統制する機能を持ち、自身の戦闘力も高い。2Bたちとの戦闘の最中に双子の弟であるイヴを生み出し、以降は行動をともにする。冷静沈着で知識欲は旺盛。アンドロイドや人間に深い興味を抱いており、多数の書物を読破している。









イヴ
Eve

Y.N

クソッ……全部……全部殺してやるッ

■ DATA ■

[種類]▶機械生命体
[性別]▶男性型
[全高]▶188cm
[体重]▶228.6kg
[スリーサイズ]▶100-74-94cm
[瞳の色]▶茶色がかった赤色
[髪の色]▶青系の白色
[声]▶鈴木達央

■ アダムを妄信的に敬愛する双子の弟

アダムによって生み出された彼の双子の弟で、２Ｂたちの前に何度となく立ちはだかる。機械生命体でありながら、兄と同様にアンドロイドや人間に似た外見をしている。精神的にはまだ幼く、粗暴で好戦的な性格。ただし、戦闘に関してはアダムを凌ぐほどの強さを秘めている。兄のアダムを深く敬愛しており、彼の命令であればなんでも受け入れる純粋さを持つ。左腕には謎の黒い紋様が描かれており、イヴの感情が昂ぶることで、紋様の大きさも変化する。







人類に栄光あれ!

■ DATA ■

[種類]▸アンドロイド
[性別]▸女性型
[全高]▸175cm(髪飾り含む)
[体重]▸166.8kg
[スリーサイズ]▸92-61-94cm
[瞳の色]▸緑がかった青色
[髪の色]▸金色
[声]▸加納千秋





Y.N

司令官

Commander

■ バンカーからヨルハ部隊を指揮するコマンダー

衛星軌道上に存在する前線基地「バンカー」からヨルハ部隊を指揮する司令官で、名称は「ホワイト」。月に逃げた人間たちの統治機関「月面人類会議」とコンタクトをとりつつ、ヨルハ部隊の各機体にさまざまな命令を下す。任務中は冷静沈着で常に毅然としているが、身の回りのことは疎かにしがちで、自室は誰にも見せられないほど散乱している。レジスタンスのアネモネやジャッカス、そして脱走兵であるA2とは浅からぬ因縁を持つ。

こちら司令部。
ヨルハ部隊応答してください。



■ DATA ■

[種類]▸アンドロイド(ヨルハタイプ)
[性別]▸女性型
[全高]▸167cm(ヒール含む)
[体重]▸145.5kg
[スリーサイズ]▸82-57-83cm
[瞳の色]▸緑がかった青色
[髪の色]▸金色
[声]▸磯部恵子(オペレーター６Ｏ)、
初美メアリ(オペレーター２１Ｏ)





オペレーター6O／21O

Operator 6O ／ 21O

■ バンカーからヨルハ部隊に作戦の指示を伝えるサポート役

バンカーからヨルハ部隊に命令を伝えるオペレーターたち。２Ｂのことは６Ｏが、９Ｓのことは２１Ｏがオペレートを担当する。６Ｏは２Ｂに他愛のない世間話や恋愛相談をしてくるなど、ラフで明るい性格。２１Ｏは冷静かつ任務に忠実で、９Ｓのことをやや子ども扱いしている節がある。指令室にいる間は複数のオペレーター機体が同時接続することで、処理能力を上げることが可能。そのほかにも、ある特殊な機能を有しているようだ。

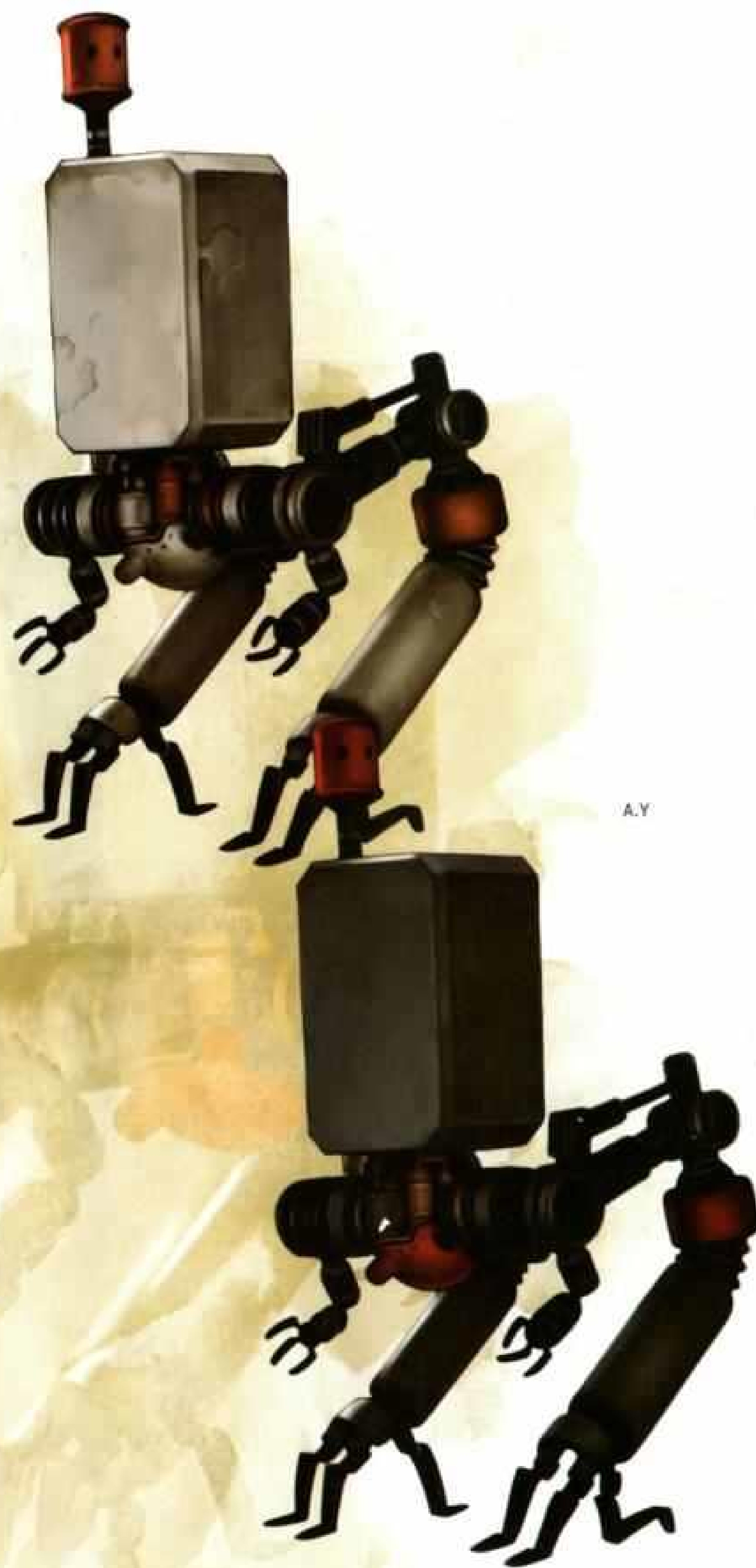
敵反応、多数確認。

■ DATA ■

[種類]▶随行型支援ユニット
[性別]▶男性型(ポッド０４２)／女性型(ポッド１５３)
[全高]▶74.8483cm(突起含む)
[体重]▶36kg
[スリーサイズ]▶54-54-54cm
[瞳の色]▶―
[髪の色]▶―
[声]▶安元洋貴(ポッド０４２)、
あきやまかおる(ポッド１５３)







A.Y

ポッド042／ポッド153

Pod 042／Pod 153

■ ヨルハ部隊のアンドロイドを支援する随行ユニット

ヨルハ部隊のアンドロイドに随行し、戦闘や次の目的地へのナビゲーションなどを行う支援ユニット。遠距離からの射撃攻撃のほか、移動面のサポート機能も有する。２Ｂには白を基調としたカラーリングのポッド０４２が、９Ｓには黒を基調としたカラーリングのポッド１５３が随行（なお、ポッド０４２、ポッド１５３は、それぞれ最大３体まで同時随行が可能）。独立思考型のA.I.ではないため、複雑な思考を行うことはないが、作戦行動の円滑化のためポッド同士の情報交換は行っている。

裏切ったのは……
司令部だろう?

■ DATA ■

[種類]▸アンドロイド(ヨルハタイプ)
[性別]▸女性型
[全高]▸168cm(ヒール含む)
[体重]▸139.2kg
[スリーサイズ]▸73-54-82cm
[瞳の色]▸濁った青色
[髪の色]▸黄系の白色
[声]▸諏訪彩花





A.Y

A2

ヨルハA型二号

■ ヨルハ部隊所属でありながら単独行動をとる謎の機体

2Bや9Sが森の国で遭遇した、現在は運用されていないヨルハ部隊のプロトタイプ。ポッドシステムの導入により、現在のヨルハ部隊にはA型、およびG型は存在せず、B型に統合されたため、A2は最後のA型機体となる。現在は部隊を抜けて単独行動しており、脱走兵として指名手配中。また、ヨルハ部隊員の証ともいえる戦闘用のバイザーは身に着けていない。バンカーの司令官やレジスタンスのアネモネたちとは浅からぬ因縁を持つ。

「私の名前はパスカル。この村の長をしています。
この村に住む者達は……
戦いから逃げてきた平和主義者しかいません。」

■ DATA ■

[種類] ▸ 機械生命体
[性別] ▸ —
[全高] ▸ 250cm
[体重] ▸ 360.1kg
[スリーサイズ] ▸ 247-166-201cm
[瞳の色] ▸ —
[髪の色] ▸ —
[声] ▸ 悠木碧





Y.N

パスカル

Pascal

■ 平和主義を貫く機械生命体の村の長

機械生命体のネットワークから断絶されたことで、人類やアンドロイドに対して興味を抱き、平和主義の思想に目覚めた機械生命体。同じような考えを持つ機械生命体を集めて独自のコミュニティ（村）を形成しており、その長を務める。非常に高い知性を持ち、旧世界の情報や機械生命体の歴史にも造詣が深い。趣味は哲学書を読むこと、俳句を詠むこと。アンドロイドのレジスタンスとは交易を行っており、２Ｂや９Ｓにもさまざまな情報を提供してくれる。

■ DATA ■

[種類]▸アンドロイド
[性別]▸女性型
[全高]▸174cm(ブーツ含む)
[体重]▸161.4kg
[スリーサイズ]▸80-55-86cm
[瞳の色]▸緑色
[髪の色]▸黒色
[声]▸初美メアリ

私の名前はアネモネ。
この辺り一帯の
アンドロイドレジスタンスを
取りまとめている。





Y.N

アネモネ

Anemone

■ 機械生命体への抵抗を続けるレジスタンスキャンプのリーダー

ヨルハ部隊より前に地球に降り立って戦ったアンドロイドの生き残り。現在はレジスタンスのリーダーとして活動している。冷静沈着かつ仲間想いな性格で、レジスタンスの仲間との結束は固い。また、パスカルたちと交易するなど、臨機応変な思考の持ち主でもある。過去、太平洋のオアフ島にて展開した作戦でA2やジャッカスと行動をともにした。



Y.M

砂漠の機械共を
退治してくれるって？
じゃあ、封鎖している入り口を
開けなきゃね。

■ DATA ■

[種類]▸アンドロイド
[性別]▸女性型
[全高]▸172cm
[体重]▸169.4kg
[スリーサイズ]▸へぇ〜そんな事に興味があるんだ。今度触って確認してもイイよ。その代わり、ちょっと実験に付き合ってほしいんだよね。ちょっとだけ。
[瞳の色]▸黒色
[髪の色]▸深い灰色
[声]▸川渕かおり



ジャッカス

Jackass

■ 情報収集能力に長けたレジスタンスの一員

アネモネと同様、ヨルハ部隊の降下作戦以前より地球で作戦行動をとっているアンドロイド。レジスタンスに所属しており、おもに情報収集役として各地を調べて回っている。爆弾の生成やアクセスポイントの設置など、その任務は多岐に渡り、現在はおもに砂漠方面で活動している。アネモネやA2とは、かつてともに作戦行動に従事した仲。

海外版のパッケージには、イラストではなくCGが用いられている。そのほか、TGSのパンフレットなどに用いられたアートもここに掲載。



H.M&K.K

「あんまり私達と仲良くしない方がいいけどな……（デボル）」



■ DATA ■

デボル
[種類] ▸ アンドロイド
[性別] ▸ 女性型
[全高] ▸ 173cm（ブーツ含む）
[体重] ▸ 159.6kg
[スリーサイズ] ▸ 79-56-85cm
[瞳の色] ▸ 緑色
[髪の色] ▸ 紫がかった赤色
[声] ▸ 白石涼子

ポポル
[種類] ▸ アンドロイド
[性別] ▸ 女性型
[全高] ▸ 173cm（ブーツ含む）
[体重] ▸ 163.2kg
[スリーサイズ] ▸ 81-54-86cm
[瞳の色] ▸ 緑色
[髪の色] ▸ 紫がかった赤色
[声] ▸ 白石涼子

デボル／ポポル

Devola／Popola

■ 同型機が起こした暴走事件の罪の意識にさいなまれる

常に２人で行動する双子の旧型アンドロイド。デボルは快活な性格で、ポポルは思慮深い性格の持ち主。かつて自分たちの同型機が起こした暴走事件の記憶により、罪の意識にさいなまれている。現在はレジスタンスキャンプに身を寄せているが、他者と積極的なコミュニケーションはとっていない。アンドロイドにしては珍しく飲酒が可能なモデル。

「わわーっ！！！
ちょっと待って！
わーっ！！！
ダメーッ！！」



エミール

Emil

■ DATA ■

[種類] ▸ 実験兵器
[性別] ▸ 男性
[全高] ▸ 可変
[体重] ▸ 可変
[スリーサイズ] ▸ 可変
[瞳の色] ▸ グレー
[髪の色] ▸ ―
[声] ▸ 門脇舞以

■ 廃墟都市内を走り回っている謎のなんでも屋

かつて、強大な力を秘めた実験兵器として開発された謎の生命体。悠久の時を１人で過ごしてきたためか、現在は記憶のほとんどを失っている。オート三輪らしきボディを入手し、行商を行っているが、その呼び込み用にかけている大音響の歌が騒音となっており、一部のレジスタンスからは不興を買っている。その活動目的などはいっさい不明。



エイリアン

Alien

■ DATA ■

[種類]▶宇宙人
[性別]▶?
[全高]▶?
[体重]▶?
[スリーサイズ]▶?
[瞳の色]▶?
[髪の色]▶?
[声]▶—

■ 機械生命体を使役して人類を排除した諸悪の根源

西暦5012年に地球に襲来し、機械生命体を使役して人類を月へと追いやったエイリアン。現在、地上の支配は機械生命体に任せ、その活動拠点であるエイリアンシップは地中深くに潜伏している。その位置は、バンカーの情報網をもってしても把握できていない。彼らが地球を侵略した理由や、現在は目立った行動を起こしていない理由などは謎のままだ。



■ DATA ■

[種類]▶機械生命体
[性別]▶女性型
[全高]▶?
[体重]▶?
[スリーサイズ]▶?
[瞳の色]▶?
[髪の色]▶?
[声]▶中田譲治

赤い少女

Red Girl

■ 赤い服を着た謎の少女

赤い服と黒髪が印象的な少女。エイリアンシップでのアダムとイヴとの戦いのあとなどで、その姿を垣間見られる。アンドロイドと機械生命体の戦いの行く末に大きくかかわる存在。

CHAPTER 01 › プロローグ



SIDE : 2B

西暦11945年3月10日。

ヨルハ部隊の地球降下作戦が新たに開始された。

目標は敵対する機械生命体が有する超大型兵器の発見と破壊である。

１D、２B、４B、７E、１１B、１２Hで構成された作戦部隊は、しかし成層圏突破後、機械生命体側の攻撃によって次々に撃ち落とされる。結果として近接戦闘タイプである２Bのみが作戦領域である工場廃墟へと到達するに至った。

重機と思しき、アーム型の巨大兵器と戦う彼女の前に、飛行ユニットを操る少年型のアンドロイドが現れる。事前調査のために潜入していた同じヨルハ部隊のスキャナータイプ・９Sだ。

「この大きなノコギリが、目標の『超大型兵器』ですか？」

「違う。単なる防衛装置みたい」

２Bと９Sは、任務を遂行すべく工場廃墟をそれぞれに探索する。

９Sは素直で言葉数が多く、どうも使命感や緊張感といったものに欠けている節があった。

「２Bさん。僕……嬉しいです。僕達スキャナータイプは、単独での現地の事前調査が主です。だから、誰かと一緒に行動出来るって、楽しいんです」

「……感情を持つ事は禁止されている」

「あっ……すみません！」

諫めつつも、２Bは９Sへと告げた。

「『さん』は付けなくて、いい」

「……え？」

「私の名前に敬称は必要ない」

「……わかりました。２B！」

９Sの声が、花が咲いたように明るくなる。その笑顔を見ると、胸の奥から不必要な感情が這い出してこようとする。考えてはダメだ。任務の遂行に感情は不要。たとえ私達アンドロイドが、どれだけ人間に似せてつくられてあったとしても。

やがて目標の大型兵器2体が姿を現した。巨大すぎるロボットだったが、９Sの援護もあってどうにか撃退に成功する。だがそれらはすぐさま工場の建造物と合体し、超巨大兵器となって襲いかかってきた。飛行ユニットをもってしても、超巨大兵器を前にしては飛び回る羽虫のような無力さ。９Sによるハッキングの援護を受けても撃破は困難だった。しかし退避し、戻るべき道などヨルハ部隊には残されていない。

果敢に攻め込む２Bの隙をついて、超巨大アームが振り下ろされる。かばおうと飛び込んだ９Sは弾き飛ばされ、足や腕を失う深手を追った。２Bも必死に超巨大兵器を撃退するが、新たに現れた複数の超巨大機械生命体に取り囲まれてしまう。絶望的な状況に、９Sがひとつの決断を下す。

「申請……ブラックボックス反応による敵大型兵器の殲滅」

２Bも自らのブラックボックスを取り出した。

「２B。貴女と共に戦えて光栄でした」

「……私もだ」

まるで乾杯でもするかのように、そっと二人のブラックボックスを触れ合わせた瞬間、真っ白な閃光が辺り一帯を飲み込んだ。

地球の周回軌道上に存在するヨルハ部隊の基地・バンカー。その自室で２Bは静かに目覚めた。超巨大兵器との戦いの最中、９Sによってバックアップされた彼女の記憶は、すべて問題なく新しい義体へとインストールされていた。

「ありがとう。最後に私達のデータを基地にアップロードしてくれて」

礼を受けた９Sは、しかし戸惑い、そっと目を伏せた。

「……ごめんなさい。その記憶を僕は持っていません。あの地域は通信帯域が細かったですから…多分、貴女のデータをバックアップする時間しか確保出来なかったんでしょう。僕の記憶は、貴女と合流する直前までしか残っていません」

「……そう」

言いよどむように返事をして、彼女は繰り返した。敬称は要らない、と。

彼は微笑む。はじめてのことに戸惑いながらも、嬉しそうに。

そのまま目をそらすようにして、２Bは司令室へと向かった。



2B... C'etait un honneur de combattre avec toi. Vraiment.



2B...it was an honor to fight with you. Truly.



「2B。貴女と共に戦えて光栄でした」

SIDE : 9S

降り立った工場廃墟で、僕は壊れかけた機械生命体が、完全に壊れた機械生命体に油を差すという、不可解で無駄な行動に勤しんでいるのを眺めていた。

「ニイチャン……ウゴイテ……」

「いくら油を差しても機械に家族なんかできませんよ〜」

やがてオペレーターから指示が下る。ヨルハ部隊降下作戦が遂にはじまったのだ。

「目標の周囲には敵の反応がありますので、まず排除してください」

「ハイハーイ」

「ハイは一回でいいです」

「ハーイ」

いつも作業は単純明快で、いつも僕は一人だった。飛行ユニットを操り、巧みに敵の防衛プログラムをハッキングで解除して回る。降下してくるヨルハ部隊が戦いやすい状況を整えること。それがスキャナータイプに与えられた任務だ。

しかし現場で合流できたのはただ一人、２Ｂのみ——事態は既に予断を許さぬ状況へと転じていた。それでも僕は生き残っている彼女と合流し、一緒に任務をこなせることが嬉しかった。

「私の名前に敬称は必要ない」

「……わかりました。２Ｂ！」

敬称を略して相手の名を呼び、話しかける——ただそれだけのことが嬉しくて仕方がなかった。だから超大型兵器のアームが２Ｂを狙って振り下ろされた時、身を挺して彼女をかばうことにためらいなどなかった。この足がちぎれ、修復不可能な状態になろうとも、任務の遂行のためにはそれが最善と判断したからだ。感情によって優先された行動ではない、と思う。おそらくは。たぶん。

僕は、どうして、そうしようと「思った」のだろう？

彼女をかばったことについて。

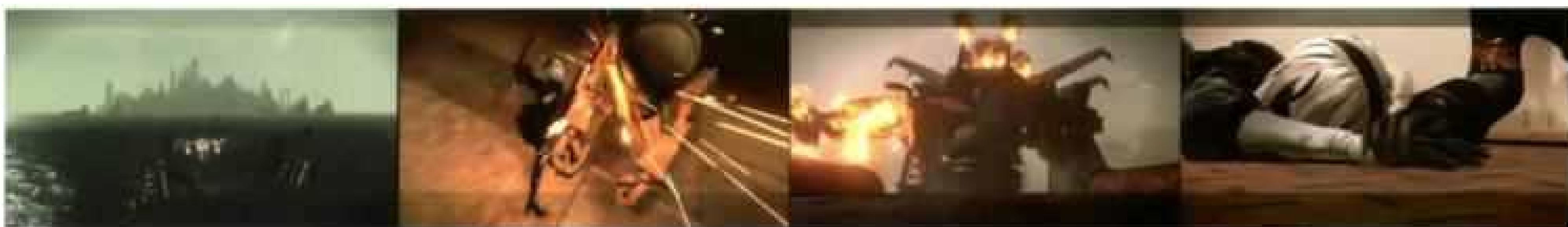
自分のデータバックアップよりも、彼女のデータを優先してバンカーにアップロードしたことについて。

しかし何かしらの解を導き出すための時間は、残念ながら残されていなかった。

「２Ｂ。貴女と共に戦えて光栄でした」

プログラムとして叩き込まれた兵士としての誇りも、プログラムの中で不可思議に揺れ動く感情のさざ波も。

すべてがブラックボックス反応の光に飲まれ、僕の記憶とともに白く溶けて消えていった。



CHAPTER 02 レジスタンスキャンプ









Vous etes... Numero deux...

SIDE : 2B

司令官から与えられた新たな任務は、地上にいるレジスタンスとの接触と情報収集、及び周辺調査だった。２Ｂは９Ｓとともに再び地球へ降り立つこととなる。

「どうして２Ｂのような戦闘モデルが調査を担当するんでしょうか？　現地調査なら僕達スキャナーモデルだけで十分なのに」

「……命令に文句を言わない」

「はーい」

レジスタンスキャンプには、かつて同じように人類のために戦った旧型のアンドロイド達が集まっていた。彼らは集落を形成し、ヨルハ部隊と連携を取りながら、機械生命体の脅威と今尚戦い続けている。レジスタンスリーダーのアネモネは、２Ｂにキャンプの仲間達を紹介した後に気になることを話しはじめた。

「最近、砂漠地帯で凶悪な機械生命体が多く出現しているらしい。これまで無かった現象で、何か起きているのかもしれない。砂漠地帯の異変の原因を調べてもらえないだろうか？」

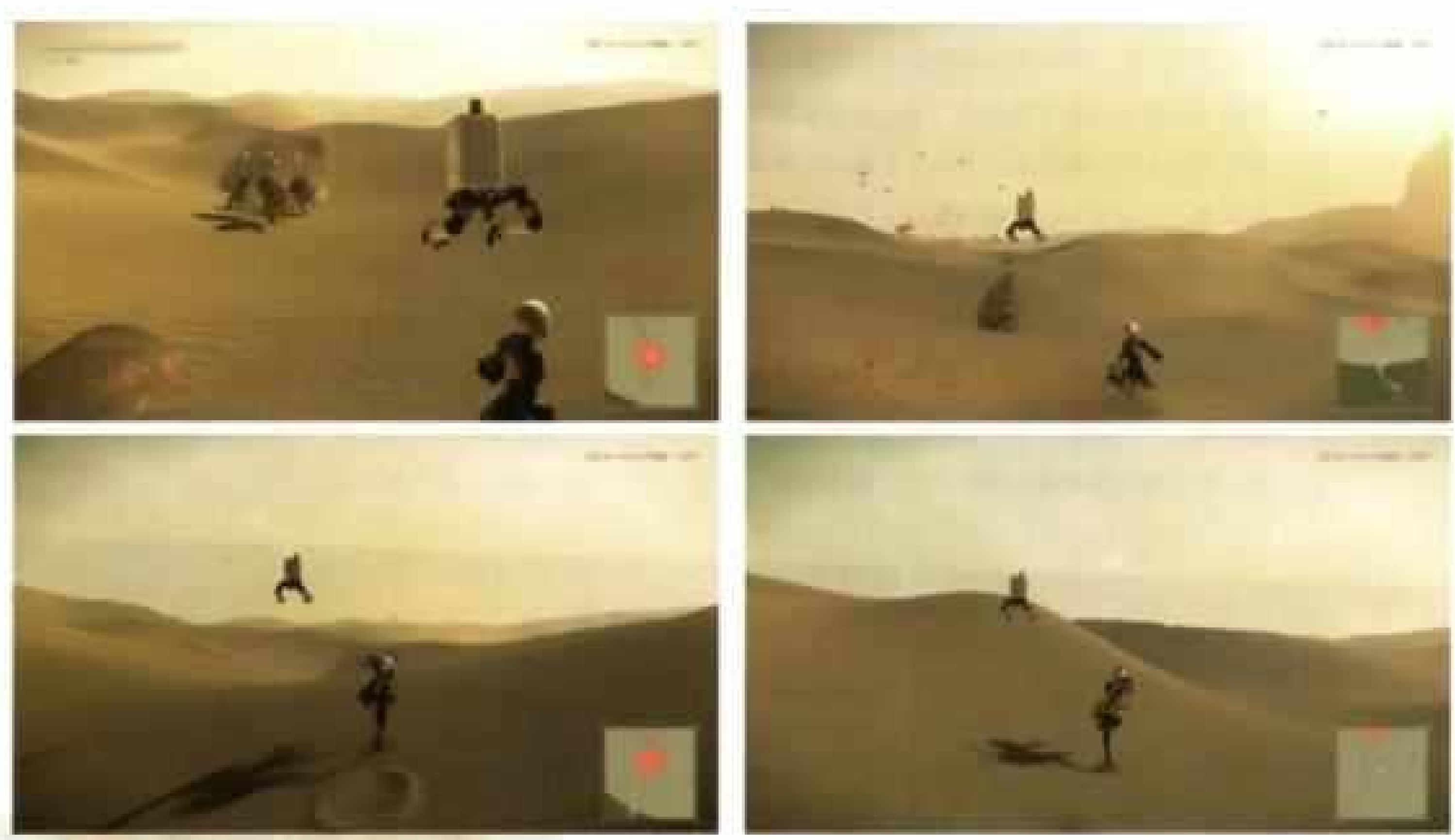
これを引き受けた二人は、レジスタンスのジャッカスの手助けを借りつつ砂漠へと向かうことになる。

SIDE : 9S.

いつも孤独な調査任務を２Ｂと二人でこなす。そのことに少し浮足立ちながらレジスタンスキャンプへ向かうと、ほんの少し気にかかることがあった。リーダーのアネモネが、２Ｂを見て一瞬動揺し、こう呟いたのだ。「……二号」と。

遥か昔の旧型アンドロイドについてはサーバーにも情報が残されていないのでわからない。二号。どうにも古い呼び方だ。アネモネは２Ｂにいったい「誰の」面影を見たのだろう……。





「お前達は……二号……」

You're...Number Two...



CHAPTER 03 › アダムとイヴ

SIDE : 2B.

砂漠にはびこる機械生命体達は、不思議な衣装を身に着けていた。人類の文化を模倣しているかのような姿に戸惑いを覚えつつも、群がり攻撃してくるそれらを的確に排除していく。

「死ヌ　ニゲル　ニゲル　コワイ」

叫びながら逃げ回る機械生命体を追いかけて、朽ちた建物が建ち並ぶエリアへと足を踏み入れた。いたるところに転がるおびただしい数のアンドロイドの死体。ポッドは告げる。このエリアに生息する機械生命体の仕業だと。警戒しながら機械生命体を追って辿り着いた先には、奇妙な光景が広がっていた。

「アイシテル」

「コドモ　コドモ　コドモ」

陽光降り注ぐ乾いた砂の洞穴。そこで何体もの機械生命体達が愛を囁き、子供を求め、人間の生殖活動に似た行為をそこかしこで繰り広げていた。

「オッパイ」「スキ　スキ　スキ　スキ」

「破壊しましょう」

至極当然で理性的な９Ｓの言葉が、機械生命体達の無機質で狂乱めいた言葉の海にまぎれる。

「アンドロイド　コロス！　コロス！　コワス！」

「アイシテル！　コロス！」「ウラミ！　ツラミ！」

「ブチコワス！」

振り払うように斬り捨てても斬り捨てても、きりがなかった。やがて合唱のように、機械生命体の声が木霊しはじめる。

「コノママジャダメ」「コノママジャダメ」

何体もの機械生命体達が寄り集まり、一つの球体を形成する。グルグルと回転し、肉塊のようにひとつに絡まり合ったその「繭」は光を放ち、やがて卵のように割れた。ドロリと繭から砂の上へ生み落とされたのは、裸の男だった。

「アンドロイド!?」

「違う！　こいつ……機械生命体です!!」

裸の男はゆらりと立ち上がり、ひとつひとつ言葉を覚え、行動を覚え、攻撃と回避を覚えていく。刻一刻と進化する男に向かって、焦りを覚えた２Ｂと９Ｓが剣を突き立てたその時だった。血まみれで倒れた男の肋骨を割り、肉を割って、別の「男」が生まれたのである。

「もう一体増えるなんて！」

完全に理解の範疇を超えて誕生した、もうひとりの機械生命体。彼らは瓜二つの双子にも見えた。濡れた体のままでゆらりと立ち上がった「弟」は瀕死の「兄」を抱え、まるで産声のように咆哮する。その叫びは空気を震わせ、砂で支えられた洞穴そのものを崩壊させはじめた。

「２Ｂ！　はやく逃げますよ！」

崩れ落ちる砂から逃れ、追っ手が来ないことを確認し、かつて団地と呼ばれた砂の廃墟を振り返る。

「一体……あの機械生命体は……」

砂に閉ざされ追うこともできない。人形の機械生命体を取り逃したままではあったが、ひとまずの調査を終えた二人はバンカーに報告を済ませ、砂漠を後にしたのだった。

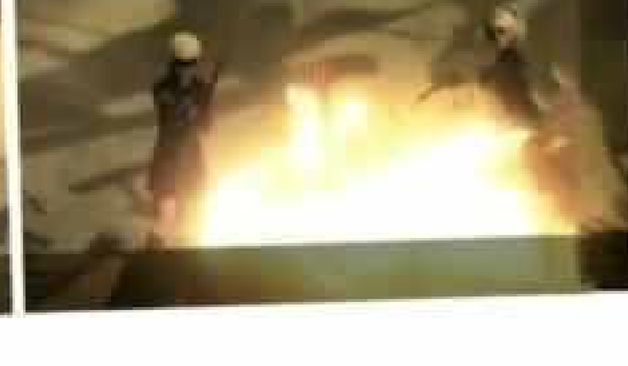


「コノママジャ　ダメ　コノママジャ　ダメ　コノママジャ　ダメ」

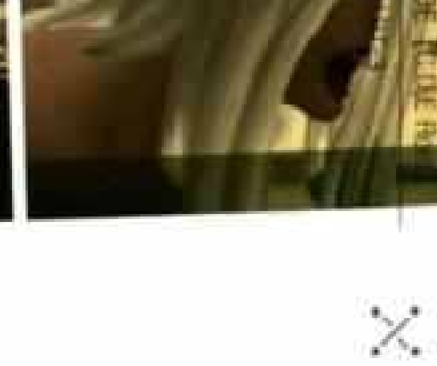
Ca. Ne peut pas. Continuer. Ca. Ne peut pas. Continuer. Ca. Ne peut pas. Continuer.

This. Cannot. Continue. This. Cannot. Continue. This. Cannot. Continue.







SIDE : 9S.

２Ｂと連れだって砂漠へ向かう。流れる砂に足を取られぬよう気をつけながら、群れる機械生命体を次々となぎ払い進んでいく。機械生命体は言葉を喋り、奇妙や服や仮面を身に着けていた。独特の化粧といい、まるで人間のように共同体を形成し、独自の文化を育んでいるかのようだ。

「アンド……ロイド……。テキ……ハイジョ……。コワ……イ……」

「機械生命体にも、怖いっていう感情があるんでしょうか……」

スキャナータイプの宿命か、とにかく些細な事でも気にかかる。追跡し、探求し、知りたくなる。しかし己の疑問を口にしつつも、剣を振るう２Ｂに対してはしっかりと言い含めた。

「２Ｂ！　奴らの言葉に意味はありません。ランダムで単語を発声しているだけです」

「……そうだね」

機械生命体に感情なんてない。同情の余地なんてない。この地球を人類の手に取り戻すべく、僕達はこの人類の真似事をし続ける機械生命体と戦い続けるしかないのだ。

どれだけ真似をしたところで、機械生命体が人間になれるはずもない――その前提を根底から覆されるような出来事に、こんな砂漠で巡り合うなどとは思わなかった。機械生命体の繭の中から、限りなく人型に近い機械生命体が生み出される瞬間を、僕はこの目で見たのだ。いったい何が起こったのか、どうしてこんなことが起こるのか。解析は追いつかず、理解の範疇すら越えたものが慟哭するように叫ぶ。崩壊する洞穴を抜け、ただ逃げ出すより他なかった。

「ねぇ、２Ｂ。砂漠にいた機械生命体、見た目は完全にアンドロイドと同じでしたね」

「確かに」

「僕らアンドロイドは、創造主たる人間の姿を模して作られてるけど……機械生命体はどうして僕らの姿を真似するんでしょうか？」

僕は自分に対して、そして２Ｂという同行者に対して、半ば強引に、理解についての方向性を固定しようとしていた。そうだ。機械生命体が模倣していたのは、奴らが攻撃し、この地球から駆逐した人類ではなく、僕達アンドロイドなのだ。敵対する相手を模倣することで何かを獲得しようとしているのかもしれない。

奴らはなんて愚かなんだろう。そんなことをしたって僕らに及ぶはずもないのに。人間と持つ愛情とそれに伴う行為を真似たところで、子供なんかつくれやしないのに。どこまで何を真似したところで、人間になどなれるはずもないのに――。なのに、何故……？　理解不能の領域がノイズのように邪魔をするのは、センサー部分に入った砂粒が紛れ込んだからなのか。

問いかけに対して黙っていた２Ｂが、静かに口を開く。

「……考えても判らない事に時間を割くのは無駄」

「……そうですね」

考えても判らない事を、そのまま調査報告という形でバンカーに送信する。それでも僕は考えている。放棄しようとして、放棄すべきだとわかっていて、しかしふとした瞬間に考えてしまう。考えても考えても判らない事を考え続けると、いったいどこへ辿り着くのだろう……。

CHAPTER 04 › 狂気の歌姫

SIDE : 2B

多数のヨルハ部隊とレジスタンスが消息を絶った——バンカーからの情報に基づきブラックボックス反応が示す場所へと向かうと、華やかな光や音楽に包まれた幻想的な廃墟へと辿り着いた。かつて人類が遊興に利用したというその施設の廃墟には、色とりどりの衣装に身を包んだ機械生命体達が歌い踊り、花火が打ち上がり、終わらぬパレードを繰り広げていた。紙吹雪を撒き散らしながら侵攻してくる戦車タイプの機械生命体を殲滅し、人類が開発したという絶叫マシンと呼ばれる乗り物に乗って、劇場を目指す。猛スピードでレールを駆け抜け、打ち上がる花火がうるさく破裂音を響かせる中で９Ｓが言った。

「僕のこと『ナインズ』って呼んでくれても……」

「９Ｓで伝わる。必要ない」

彼の申し出を却下し、仲間のブラックボックス反応がある劇場へと足を踏み入れた。

薄暗いホールにブザーが鳴り響き、ステージの幕が上がる。そこには女性型の巨大な機械生命体の姿があった。アンドロイドの死体をアクセサリーのように身につけ、着飾った巨大な機械生命体の姿が。ホールいっぱいに、機械生命体の歌声が響き渡る。

「敵からのハッキングです！　電脳内でダメージを受けると機体に不具合が生じるから気をつけて!!」

鳴り響くメロディにあわせて舞い踊りながら、ハッキングを仕掛ける歌声が耳に突き刺さる。彼女が踊るほどに、身体中にぶら下げられたアンドロイドの死体が揺れる、揺れる、揺れる。

「いや……これは……ブラックボックス信号が確認されています！　生きたまま、兵器に改造されてるんです!!」

「……すぐに、終わらせる！！」

９Ｓのハッキング攻撃の手を借り、２Ｂがとどめを刺す。絶叫しながら爆発し、歌姫を模した機械生命体が動きを止める。それと同時に周辺に散らばっていたアンドロイドの反応も途絶えてしまった。

「……だめです。回路が全部焼き切れてます。敵のシステムによってかろうじて生き延びていただけみたいですね……」

生きながら兵器にされた仲間達の死体をどうすることもできず、二人は劇場を後にする。

「あの機械生命体、何だか不思議な事を言ってました。まるで、感情が」

「機械生命体に意識なんかない……そう言ったのは貴方よ。９Ｓ」

「……そう……ですね」

遊園地廃墟の入口まで戻ってくると奇妙なものが見えた。機械生命体が白旗を立てているのだ。それは古来に人類が使ったという、降伏と戦闘の意志がないことを示すサイン。身構える２Ｂに機械生命体は話しかけてくる。

「ワタシ、敵ジャナイ。アナタ達、壊れた機械生命体、倒してクレタ」

「機械生命体が、こんなに言葉を使えるなんて……」

「お礼スル……ワタシ達の村ニ来イ」

罠かもしれない。警戒しつつも、二人は案内されるまま、機械生命体の村へと足を向けた。







「だから『ナインズ』って呼んでくれていいんですよ？」
「まだ、いい」

"Voglio dire che, se vuoi, puoi chiamarmi Nove."
"Anche no."



"I mean, if you want to call me Nines, it's totally okay."
"I'm good."

SIDE : 9S

薄暗い劇場に響き渡る、不気味な歌声。自分達を取り囲む、無数の仲間の死体。いや、正確には死体ではない。彼らはまだ生きている。ただ兵器であるためだけに、生かされている。それがどれほど苦しいことか、それがどれほど屈辱的であることか。しかし狂った歌姫には、他者の苦しみなど見えてはいない。ハッキングする度に見えてくるのは、彼女の崩壊に至る記録ばかりだった。

彼女は固執していた。たった１体の機械生命体に。しかし彼は、彼女のことを振り向かない。彼女だけを意識するということをしない。美しいものを愛し、美しいものにこだわる彼を見て、彼女は決意する。

「わかった……私、もっとキレイになる。沢山の飾りをつけて……もっとキレイになります」

彼女は努力した。ありとあらゆる努力を試みた。しかし彼は別の美しいものを求め、その理想だけを見ていた。振り向いてほしいという欲望が、彼女を突き動かした。

「私は……私は……美しくなるんだっ！！」

欲望は執着になり、執着は嫉妬を生み、嫉妬は絶望を生み、絶望は容易に彼女を狂わせていった。美しくあるために仲間を壊し、そのパーツを足して着飾った。まだ振り向いてくれない。まだ足りない。だからアンドロイドを捕らえ、その義体を身に着けてみた。苦しみにうめきながら揺れる肢体が、スポットライトを反射して光と影を作る。ほら私を見て、私を見て、ワタシを見て。

「ねぇ……見て？　私……どんどんキレイになってくよ。だから、お願い。私の事を、好きになって？」

それでも彼は、彼女を好きにはならなかった。

僕はもう嘲笑うこともできなかった。機械生命体から「好き」という、これ以上なく無意味な言葉を繰り返し聞く羽目になるなんて。お笑い草にも程がある。狂っているにも程がある。壊れて理性を失った機械生命体の愚かさについてなど、２Ｂと共有する必要もないだろう。

好きだの、愛だのと模倣した挙句に、自分だけが報われず、勝手に狂って壊れていく――機械生命体の愚かさを象徴するかのような出来事だ。それだけだ。それなのに。

「まるで、感情が」

知らないうちに発せられた自分の言葉を、２Ｂが遮る。

「機械生命体に意識なんかない……そう言ったのは貴方よ。９Ｓ」

「……そう……ですね」

どうして口にしてしまうんだろう、かすかな疑問を。

僕はいったい２Ｂと何を共有したいと思っているのだろう。

遠くの空に、地上から打ち上がるシャトルの姿が見える。２Ｂが不思議そうに見つめているので、僕は丁寧に教えてあげた。

「あれは地上からバンカーや月面の人類基地に向けて資材を打ち上げているんです」

「……どうして機械生命体や、それを作った宇宙人はバンカーを直接攻撃しないんだろう。元々、宇宙から来てる筈なのに……」

「その原因については色んな議論がされているんですけど、結論は出てないんですよね。宇宙人の考える事は、よく判らないです」

そう、結局のところ、世界にはわからないことが多すぎる。だからこそ僕のような優秀なスキャナータイプには、存在の意義があるのかもしれない。知らないことを知り、わからないことをわかり、正しく理解していくために。





その頃――砂漠で生まれた人型機械生命体の二人は、自分達にアダムとイヴという名をつけ、テーブルについて、それぞれ読書と食事にいそしんでいた。アダムはイヴにひとつひとつ言い聞かせる。下着を履いて股間を隠すべきだということ、果実を食して知性を手に入れるべきだということ。

かつて人類がしていた事を学び、模倣する。徹底的に。

「俺達機械生命体は、こんなの食わなくても動けるよ」

「ガタガタ言わずに、黙って食べろ」

「わかったよ……にぃちゃんが言うのなら、食べるよ……でも、これが終わったら、一緒に遊んでくれる？」

「……ああ」

「じゃあ、頑張って食べるよ……！」

赤い果実にかじりつくイヴの姿を一瞥し、アダムは再び書物というかつての記録媒体に目を通しはじめた。

CHAPTER 05 › 穿たれた大地

SIDE : 2B

人類と宇宙人の代理戦争と化した、アンドロイドと機械生命体の戦い。しかしアンドロイドを駆逐するためだけに生み出されているはずの機械生命体の中には、戦闘を放棄する者達が現れはじめていた。平和主義者の機械生命体が集まり、コミュニティを形成した森。そこはリーダーの名を取って「パスカルの村」と呼ばれている。

村の長として機械生命体達をまとめるパスカルは知性が高く、話す言葉にも整合性があった。彼は２Ｂと９Ｓの不信感を拭うために、交流のあるレジスタンスキャンプへ依頼品の納品を手伝ってくれるように申し出る。

２Ｂ達が実際にアネモネを訪ねてみると、彼女もパスカルには一目置いているようで、互いの利点を活かし交易を行っているのだと教えてくれた。

パスカルは自分達に対する理解を求め、語る。

「対話する事でしか、相互理解は得られない……私はそう思っています」

警戒心が薄れ、かすかな信頼が築かれようとしていたその時、バンカーからの緊急通信が入った。

「２Ｂさん、廃墟都市地帯に敵大型兵器の出現を確認しました！　他にも機械生命体反応が多数あります。全ヨルハ部隊は迎撃に急行してください！」

廃墟都市の真ん中で暴れまわる大型兵器の撃破に成功したヨルハ部隊だったが、この戦闘に伴って廃墟都市に崩落が発生してしまう。大地には大穴が空いたが、その奥から長年捉えることができなかったエイリアンの反応をキャッチするに至った。調査を任じられた２Ｂと９Ｓは、地下の最奥でエイリアンの母船と思しき施設を発見する。

機械生命体の司令塔であるエイリアンを殲滅する絶好の機会と思えたのは、ほんの束の間だった。

「これは……死体!?」

干からびたエイリアンの死体だけが佇む母船に、男達の声が響き渡った。

「ようこそ。我が創造主の墓場へ」

「なあ……コイツら殺していい？」

アダムとイヴは自分達の名を名乗り、２Ｂ達に真実を告げる。

「君達アンドロイドが探しているエイリアンは、もういない。何百年も前にこいつらは……私達、機械生命体が絶滅させた」

ネットワーク上に構築された機械生命体の「知性」が、創造主であるエイリアンのそれを凌駕するのに多くの時間は必要なかった。彼らは創造主を「価値なきもの」として屠り、次なる探求のターゲットを未知なる「人間」へと移したのだ。アダムは陶酔するように語る。

「私達が興味あるのは……月にいる人類。……人間は魅力的だ……理解不能だよ。記録によると、同じ種族で大量に殺しあったり、愛しあったり……その行動原理は目を見張る不可解さだ。私達は、その神秘に迫りたいんだよ。……だから、その模倣作品であるアンドロイドの諸君には、調査を手伝ってもらいたいと思ってる」

「手伝う？」

「そうだ。月にいる人類を引きずり下ろして……生きたまま分解して、分析して、その秘密の全てを暴くんだよ！　こんな素敵な事、他にはないよねぇ？」

無論、交渉は決裂する。

「滅ぼすしか無いな。君達を。ここにいる退屈な、宇宙人同様に」

それだけを言い残し、アダムとイヴは去っていった。後にはただ、アンドロイド達が数百年と追い続け、宿敵と位置づけていたエイリアンの干からびた死体と、真実を知って愕然とする２Ｂ達だけが残されたのだった。













「ようこそ。
我が創造主の墓場へ」

Benvenuti... nel cimitero dei nostri creatori.

Welcome...to the graveyard of our creators.



SIDE : 9S

理解しがたいものに出会った。平和主義者の機械生命体——そんなものが存在し、さらには地上のレジスタンスと交流を持っているなんて。

「私達が平和を愛している事をご理解いただけましたか？」

パスカルからの柔らかな問いかけに対しても、僕はアネモネのように柔軟な対応はできない。

「口だけならいくらでも言える……機械には心が無いんだから」

「……そうかもしれません。でも、これからも良ければこの村に来てください」

パスカルはどこまでも冷静で、どこまでも穏やかだった。それがなおのこと、僕をちりちりと苛立たせた。

だっておかしいじゃないか。ネットワークで繋がって同じ経験を共有してきた機械生命体が、こっちの村では平和を語り、あっちの廃墟では大穴を穿つほどの大規模な攻撃を仕掛けてくるなんて。矛盾しているにも程がある。倒すべきは機械生命体……そして探し出すべきは機械生命体の司令塔たる人類の敵・エイリアン……。僕達はそのために生み出された兵士なのだ。

しかしその根底が揺るがされる真実を、僕らは目の当たりにする。地下に埋もれたエイリアンシップ。そこで眠る、乾ききったエイリアンの死体。探し求めていた仇敵は、既に彼らの子たる機械生命体によって殺された後だったのだ。笑みを浮かべるアダムとイヴを睨めつけ、叫ぶ。

「２Ｂ、こんな奴らに惑わされちゃダメだッ！」

そう、惑わされちゃダメだ。こんな現実に。戦う相手が変わっても、戦う理由は揺るがない。

人類に栄光あれ。

ただひたすらな成長を求めて人類そのものを渇望するアダムに、これ以上好きにさせる訳にはいかない。惑わされる訳にはいかない。

僕は２Ｂの横顔を見つめる。何かを確かめるように。

知れば知るほど、理解すればするほど。

行先を見失い、惑うような気がするのは、何故なのだろう——。

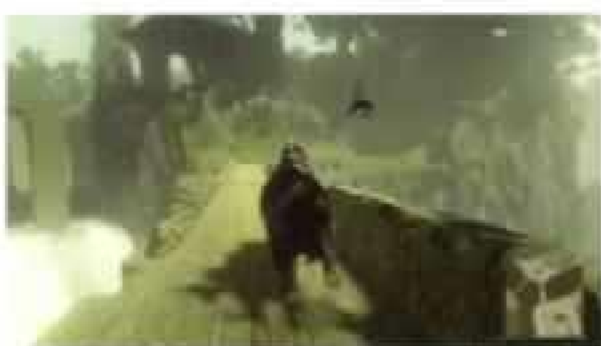


CHAPTER 06 ➤ 森の王様



「でも、めんこいなあ、王様。守ってやんなきゃな……」







SIDE : 2B

　エイリアンについての報告に、バンカーの司令官は深刻な声音で応じた。
「……この情報は、人類会議で結論が出るまでは、最高機密として扱う事にする。くれぐれも、他言のないように」
　そして新たに与えられた任務「パスカルの調査」について、９Ｓはあからさまに不快感を示した。
「ええっ!?　あの怪しい感じの機械生命体ですか？」
「月面の人類会議からの通達だ。特殊な個体の調査は今後の作戦の重要な資料となるからな」
　９Ｓの正直すぎる応対に、２Ｂが釘を差した。
「作戦に好き嫌いはない。９Ｓ、貴方は感情を出し過ぎ。私達ヨルハ部隊は感情を出す事は禁止されてるはず」
「そうは言っても、個体差があるから仕方ない気がします……。あのアダムとイヴって特殊個体も、まるで感情があるような」
「……いいから転送装置の場所に行く」
「はーい」
　命令について深く考え、司令部の命令に逆らうことは時間の無駄だと言わんばかりの２Ｂの背を追って、９Ｓもまたパスカルの村へと赴く。パスカルとの会話で見えてきたのは、エイリアンの消滅を機に独立して戦いはじめた機械生命体のうち、ネットワークから切り離された個体がこの村の他にも多数居り、それぞれのコミュニティで独自の文化や思想を獲得しているという現状だった。パスカルは以前二人が倒した遊園地の歌姫もそうであり、また新たに「森の国」と呼ばれる排他的な集団のことを教えてくれた。
　商業施設の廃墟を抜けた先に森の国があると聞き、情報収集のために向かっていると９Ｓが様子をうかがうようにして２Ｂへ話しかける。
「僕のこと、そろそろナインズって」
「まだいい」
　商業施設ではパスカルが危惧していたとおり、機械生命体の強襲に見舞われた。
「森ノ王ばんザーイ！」
「何だよ……森の王って……」
　森の王、森の王と連呼する機械生命体をなぎ倒していると、その中の１体の頭部からパカっと白い球体の顔面が飛び出した。
「なんだ……これ!?」
「えーっと……あなた方は……？」
「怪しいから壊そう！　２Ｂ！」
「わわーっ!!!　ちょっと待って！」
「破壊する」
「わーっ!!!　ダメーッ!!」

SIDE : 9S

機械生命体をハッキングすれば、いやでも相手の記憶領域を覗いてしまうことがある。

256年前、1体の機械生命体は高らかに告げたらしい。
「我らが配備されたこの森……湿度が高く、不衛生であり、機械生命体には過酷な環境……あまりと言えば、あまりな境遇。……我は決意した。この地を我らの王国とし、独立を宣言する！」
周囲の機械生命体は、首を傾げる。
「あのう……オウコク……って何ダべさ？」
「王国とは、大きな家のようなモノだ。そして国民とは、家族のようなモノだ」
皆は目を輝かせた。
「家族ダべか……」
「家族……良いかもしんねぇな！」
「んだんだ……良いかもしんねぇな！」

128年前、王は誇り高く逝ったらしい。
「王様が死んじまったべ……ワシらにエネルギーを、くれた王様が……」
「優しい王様が、死んじまったべ」「悲しいなあ」
「んだ……悲しいなあ」
「でも、ワシら王国騎士団にはやることがある。この、ちっこい子に王様の形見のメモリーを入れたべさ。この子を次の王様に育てる。だーいじな任務だべ」
「ちゃんと、育ててやらねばなあ……」
「ちゃんと、守ってやらねばなあ……」

4時間前、王の周りは優しい空気に包まれていたらしい。
「王様、ちっとも大きくなんねぇなあ」
「そだな。王様、ちっとも大きくなんね」
「どうやったら大きくなる？」
「わかんね」
「ワシらは頭が悪いからな……」
「でも、めんこいなあ、王様」
「ああ、ちっちゃくて、めんこいなあ……」
「守ってやんなきゃな……」
「ああ……この森の国には、誰もいれちゃなんね……」
そこにやってきたのは──。
「たっ……大変だ！　みんな！　きてけろ！　ヨソ者が、王国に入ってきただ！」
剣と刀を振るい、王を守ろうとする機械生命体の一群を容赦なく葬り去る２Ｂと僕だった。

僕には、わからない。何百年も成長しない金属の体を持つ小さなロボットの面倒を見て、大きくなるのを待ち続け、戦い続け、命を散らす、この生き物達の愚かさが。
どうしてお前達は、そんなに滑稽なんだ。
どうしてお前達は、そんなに一途なんだ。
どうしてお前達は……。
僕達とは違う、お前は……。

何に裏切られ、何を信じ、なんのために戦い続けているんだ──元ヨルハ部隊脱走兵、アタッカー二号……Ａ２。

En tout cas, il est trop mignon ! Il faut qu'on le protege.







Sure is a cutie, though! We'd better keep him safe.

白い球状の頭は叫びながら猛ダッシュで森のほうへと逃げ去ってしまった。彼がぶち抜いたシャッターをくぐり、森の国へと足を踏み入れる。そこは鬱陶とした木々の向こうに廃墟となった城がそびえ、民たる機械生命体達が王を守ろうと外敵を排除する、まさしく人類がかつて築いたという王国そのものであった。
襲いかかってくる機械生命体達をなぎ倒し、城を昇る。城内に攻め込む途中、２Ｂが
「わかった、ナインェズ」
と返事をした。９Ｓがそれを聞き逃すはずもない。
「え!?　いま何て言いました？」
「わかった。９Ｓ」
「え？　違いますよね？　もっと、こう『ナインズ』的な発音でしたよね？」
「黙って敵を倒す」
嬉々とする９Ｓを置いて、２Ｂは先を急いだ。
「もー！」
辿り着いた城の高みには確かに王の姿があった。小さな揺りかごの中で、赤ん坊のような機械生命体が眠っている。
「これが……王様？」
そよぐ風、降り注ぐ陽光、揺れる緑、囀る小鳥……その静寂と幼子の体を持つ機械生命体に目を奪われていた二人を割るようにして、飛び込んできた黒い人影が王に剣を突き立てた。
「２Ｂ！　あれ……アンドロイドだよ！　しかも、あれは……ヨルハタイプじゃないか！」
ポッドが警告を発する。
「ヨルハ特殊指定機体を確認。破壊を推奨」
間髪入れず、バンカーの司令官からも通信を受信する。
「お前たちの前にいるのは……敵だ」
明らかにヨルハタイプのボディを持つアンドロイドの名は、Ａ２。脱走兵と呼ばれ、仲間達を数多殺したとされるＡ２は、二人と刃を交えた後に意味深な言葉を残して立ち去っていく。
「裏切ったのは……司令部だろう？」
後に残されたのは、串刺しにされて死んでしまった小さな王の亡骸だけ。司令部に問いかけても、Ａ２の情報は機密事項になっているとされ、何ひとつ知らされぬまま。２Ｂと９Ｓはただ次なる命令をこなすべく森の国を後にした。



CHAPTER 07 › 彷徨える子供

SIDE：2B

二人がキャンプへ戻るとアネモネからの新たな頼みごとが待っていた。

「実は我々アンドロイド軍が太平洋に展開している空母があるんだが……近々、補給に戻ってくる。我々レジスタンスも補給作戦をアシストする。君達にもその護衛をお願いしたい」

アネモネが危惧したとおり、寄港するタイミングを狙いすましたかのように、機械生命体の大型兵器が空母を襲う。さらには海辺の水没都市へ向かって超大型の機械生命体が侵攻を開始した。ヨルハ部隊は飛行ユニットを駆って応戦するが、海中から姿を表し、陸を目指すその機械生命体はまるで「怪獣」とでも言うべき巨大さと頑強さを備えていた。バンカーが許可した衛星レーザー攻撃が直撃してなお、その歩みは止まらない。支援に現れたパスカルが、古い記録を語る。

「あの巨大な機械生命体は、過去に廃棄された兵器です。アンドロイド殲滅用として開発されたのですが、制御不能になってしまって……結局、我々も暴走を止める事が出来なくて……深海に投棄されたのですが、再び上陸を試みているようですね」

９Ｓの提案で、都市に敷設されている沿岸防衛用の迎撃砲を撃ち込むが、それでも怪獣は倒れなかった。次々と支援部隊もやられていく絶望の最中、９Ｓは「思いついたことがある」と言い残し戦線を離脱した。弾幕の嵐の中、ポッドは感情もなく告げる。

「９Ｓが戦線から離脱。脱走兵として司令部に登録することを提案」

「ダメッ！　……きっと、９Ｓには考えがある」

やがて空母に搭載予定だったミサイルが９Ｓの手によって発射される。ミサイルは見事に直撃し、怪獣はようやく歩みを止め、その活動を停止した。しかしその軌道を制御するべく飛行ユニットごとミサイルに取りついていた９Ｓは爆発の衝撃で吹き飛ばされ、行方不明となってしまうのだった。







No! He has a plan. Just hold on.

「ダメッ！
……きっと、9Sには考えがある」

Non ! Il a un plan. Laisse-lui un peu de temps.



SIDE：9S

Ａ２のことがどうしても知りたくて、無断でパスカルに尋ねたら、２Ｂに叱られた。

「９Ｓ。何故、Ａ２の情報をパスカルに聞いたの？」

「え……？」

「司令部に許可無く機械生命体にアクセスするのは推奨されない……」

「……うん……ごめんなさい」

「……でも、そういう好奇心旺盛なところは、嫌いじゃないよ」

「……ありがとう。２Ｂ」

空母を襲う機械生命体を排除しにいく途中で冗談を言ったら、２Ｂには通じなかった。

「さっさと倒してお風呂に入りましょう、２Ｂ！」

「アンドロイドは風呂に入る必要はない。定期的な部品洗浄メンテナンスさえあれば問題ない筈」

「もー。２Ｂは……気分ですよ！　気分」

ああ。

いつになったら、ナインズって呼んでもらえるようになるのかなー。

どうしてそんなに頑ななのかなー。

真面目なんだよなー。

もうずいぶん一緒に、いろんな任務をこなしてきたのになー。

かなり長い時間、二人で一緒に過ごしてると思うんだけどなー。

ねぇ、２Ｂ。

ときどき、よくわからなくなるんです。

何のために戦っているのか。誰のために命を賭けているのか。

そもそも僕達アンドロイドにとって、命とはなんなのか。

誘導したミサイルが狙い通りに炸裂する。爆風とEMP衝撃波の直撃で機体が持ち上げられ、と同時に陸地へ向かって全身のパーツが引きちぎられんばかりの勢いで吹き飛ばされた。すぐさま起動状態が維持できなくなり、強制シャットダウンされた意識が暗闇へと転じていく。これだけのダメージだ。ポッドが無事で、簡易メンテナンスを任せたとしても、再起動までにはかなりの時間を要するだろう。

怪獣は殲滅できただろうか。

２Ｂは無事だろうか。

そして――僕の世界は、真っ白になった。

CHAPTER 08 ▸ 複製された街

SIDE : 2B

超巨大機械生命体「怪獣」の機能停止から8時間後、再起動した2Bの傍らに、9Sの姿はなかった。バンカーとの通信によれば、9Sはわずかなブラックボックス反応は確認できたものの、所在がまったくわからないという。

「ブラックボックス反応があるのなら、生きてる筈」

9Sの捜索に2Bは全力を尽くす。レジスタンスキャンプに身を寄せている赤い髪の双子のアンドロイド、デボルとポポルから特殊なスキャナーを入手し、遂に9Sの居場所を突き止めた。

「ここは……一体？」

真っ白な結晶で構築された、白一色の街並みが地下洞窟の奥に広がっていた。まるで人類が地球上で暮らしていた頃のような様相を呈する、しかし不自然すぎる街。道端にはそこらじゅうにヨルハ部隊の死体。さながら霊廟のようだ。「罠の可能性」そうポッドからの警告を受けながらも2Bの歩みは止まらない。9Sがいるとわかっていて、この場所を去る道理はなかった。

「ようこそ……わが街へ」

街の広場に現れたのは――アダム。人間のように衣服を身に着けた彼はうやうやしく2Bに一礼し、彼女を歓迎する。そして静かに語りはじめた。彼が求めてやまない、人類への渇望を。

「私は……私達、機械生命体は人類に興味があるんだ」

やがて言葉は熱を帯び、徐々に狂気へと踏み込んでいく。襲いかかる2Bと拳を交えながらも、彼の人類への熱烈な想いは言葉となって迸る。

「私は気づいた。人類の本質は闘争……戦い、奪い、殺し合う。それが人間だ！」

「その口で……人類を語るなッ」

「崇拝する人間達の事を悪く言われて気を悪くしたか？　だが、それが真実だ。私は……人類の本質に到達したい。ネットワークに繋がれた私達機械生命体は……無敵。だが、無限に続くデータに、生の実感はない。死の概念を理解出来ないんだ。だから、私は命を懸けて戦う事にしたんだ」

自らをネットワークから切り離したアダムは、人間を識り、人間に近づくための最終手段を既に見出していた。

「さあ、殺し合おう!!　もっと、もっと俺を憎め！」

アダムは笑い、2Bへ「とっておき」を差し出してみせる。

「君の為に用意したんだよ」

真っ白な建物の壁から姿を現したのは、アダムによって手足を串刺しにされ、磔にされた9Sだった。9Sに頬を寄せ、舌なめずりをしたアダムが怒りに震える2Bを見下ろして満足げに笑う。

「戦う為には、それにふさわしい理由が必要だろう？」

その言葉を聞いた2Bの全身に、怒りの震えが伝播した。あの男は、あの機械生命体は、くだらない目的の為に、9Sを酷い目に遭わせているのだ。

「貴様……ッ!!　殺す!!」

「そうだ……その感情、憎悪だ！」

アダムは憎悪と死の気配に満ちた壮絶な戦いへ身を委ねる。そうだ、これだ、これこそがネットワークに繋がれた私では得られなかった命を賭けることへの恐怖!!　生命、死、圧倒的なまでの人間らしさに恍惚と溺れゆく。

2Bは自分で制御すらできない激情の走るままに、アダムへ向かって剣を振り下ろす。この機械生命体を許す訳にはいかない。9Sを……傷つけたのだから!!

感情を剥き出しにした2Bを受け止めるかのように、アダムはやわらかく語りかける。

「我々は、人類に恋い焦がれる者同士……機械生命体と、アンドロイドは同類と言えるなあ？　だが、全ては無駄だった。君も気づいているんだろう？既に人類は、絶滅しているという事を」

「うるさいッ！」

遂にアダムの腹を2Bの剣が貫く。怒りに任せ、その刃を真横に引いて腹を割けば、そのまま血液に似た真紅の液体が真っ白な街を穢すように溢れて散った。あたかも人間の死に際のように。

「これが……死か……。暗くて……冷た……」

とても幸福そうに。そしてどこかしら、哀しそうに。

恍惚と死に絶えたアダムを飲み込んで、ゆっくりと街そのものが崩れゆく。

傷ついた9Sをそっと抱きしめる2B。

「2B……」

「帰ろう……9S」

満身創痍の9Sを引きずるようにして、2Bは複製された街を後にした。

「君も気づいているんだろう？
既に人類は、絶滅しているという事を」

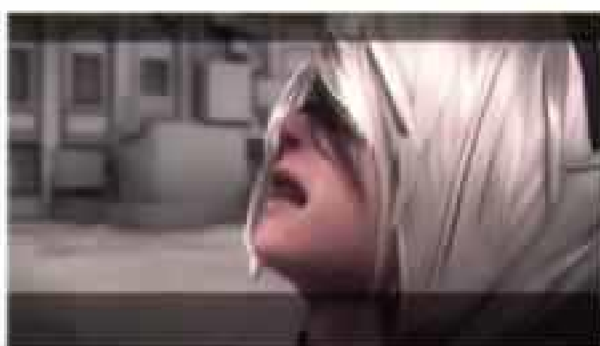




Tu as bien du t'en rendre compte.Tu sais, que l'humanite est deja... eteinte ?

I'm sure you've realized it by now.The fact humanity is already...extinct?





SIDE : 9S.

　身動きが、とれない。
　気がつけば手足の自由を奪われて、アダムに捕らえられていた。自分が２Ｂをおびき寄せるための餌にされていることはすぐにわかった。しかし逃げ出すことはおろか、通信やハッキングによって危険信号を送ることすらかなわなかった。来てはいけない、これは罠だ。
　虚ろな意識のなか、耳元へとアダムの声が流れ込んでくる。
　嘘だ。機械生命体が生命であるはずがない。
「確かに。お前たちアンドロイドは生命とは呼べないな。自らの意思で生きてはいない操り人形だからな……」
　違う！
「お前にも意思が……欲求があるんだろう？　そうだ『憎悪』こそが生きる意味なんだよ……」
　違う！
「お前の心の奥底にも、汚い『憎悪』が眠ってるんだ」
　違う！
「隠せば隠す程、その澱んだ闇が育って行くんだ……」
　違う！　違う！　違う！　違う!!
　アダムの声は、真実を語る。あまりにも僕らにとって不都合すぎる真実を。
　やめろ。見るな。僕をこじ開けるな。なぶるような言葉の連鎖によって精神が侵され、存在ごと犯されていくようだ。アダムが囁く絶望は手足を貫かれるよりも激しい痛みを伴って僕という存在を丸裸にする。そして辱められ、暴かれる悦楽が僕に焼きつけられた。
「感情を出すことは禁止されている」
　禁止されているからといって、持っている感情が消えてなくなるわけではないでしょう、２Ｂ。

「お前は、全てを信じていないんだ」
「お前は、全てを壊したいんだ」
「お前は、全てに絶望しているんだ」
「お前は、全てを手に入れたいんだ」
「お前は、全てに愛されたいんだ」

「感情を出すことは禁止されている」
　消えてなくならない感情でも胸の奥で殺してさえいれば、ずっとあなたの側にいられるでしょう。２Ｂ。

「お前は２Ｂを……」
「△※したいと、思ってるんだろう？」

　解放されて目を開ければ、彼女が僕を助け出してくれていた。ゴーグルがあって本当に良かった。言葉さえままならないほど、傷を負っていてよかった。感情が瞳に宿り、声に宿るのならば、きっと気づかれずに済むはずだ。僕は沈黙する。そう、僕の薄汚いこの思考を……人間のような感情を出すことは禁止されているのだから。

CHAPTER 09 ▸ 狂った宗教

SIDE：2B

　データオーバーホールのため、９Ｓはバンカーへと戻った。再び単独任務となった２Ｂは、パスカルの依頼を受けて工場廃墟へと向かう。アダムが死んだことで、彼の管理下にあった機械生命体の半数はネットワークから切り離された。その一部が独自の思考と判断を持ってコロニーを築き、工場廃墟に住み着いているという。

　コミュニティ同士の和平交渉に臨んだパスカルだったが、しかし相手は多数の信者を擁する、奇妙な宗教の教祖であった。しかも教祖は、既に自殺した後。殆どの信者達は悲しむ様子もなく、喜びを露わにし、歓喜していた。

「教祖様は、カミになった！　カミになった！　私達も、カミになる！」

　自らもカミになろうと狂乱する信者達によって、殺し合いがはじまった。閉じ込められてしまった２Ｂとパスカルは脱出を試みるが、各所の扉が封鎖されていて身動きがとれない。通信環境が不安定でバンカーへの救援信号も届かない最中、一体の機械生命体が目の前に現れた。

「待って待って待って！　２Ｂ！　僕です！　９Ｓです！」

「……９Ｓ!?」

「バンカーからハッキングしてこの機械生命体をコントロールしています。これから工場のシステムに侵入し、お二人を脱出させます！」

　９Ｓのハッキングによるサポートを受け、大型多脚生命体を撃破した２Ｂとパスカルはようやく廃工場から脱出を果たす。廃工場では、殺戮と自殺を繰り広げる機械生命体達の歓天喜地ともいえる叫声がいつまでもこだまし続けていた……。

　その頃、半身アダムを失ったイヴは、底知れぬ悲しみと憎悪とに取り憑かれつつあった。

「どうして……どうして死んだんだ……にいちゃん……どうしてなんだよ……。クソッ……全部……全部殺してやるッ」

　イヴの管理下にあったネットワーク上の機械生命体達が、彼に呼応するかのように一斉に暴走しはじめる。それは、大切なモノを失った機械の叫びだった……。











「我々には命を捧げるに値する神が必要なのだ」

Nous avons tous besoin d'un dieu au nom duquel donner notre vie.

And we need a god worth dying for.

SIDE : 9S

「ふうっ……ようやく全部のチェックが終わった……。データオーバーホールとか、やり過ぎだよ」

アダムによる鹵獲、そして長時間の操作不能状態から完全に復旧するために課された、面倒なメンテナンス工程。そのラストシークエンスたる、バンカーとのサーバー同期において生じた一瞬のノイズを僕は見逃さなかった。いや、見逃せなかったと言うべきか。

自分と２Ｂのデータ同期を見送り、バンカーのサーバーにハッキングを仕掛ける。一介の兵士に許される行為ではないと知ってはいたが、違和感に対する好奇心と探究心を抑えることはできなかった。ポッドの警告も無視してハッキングを進めると、不自然な箇所に攻撃型の防壁が仕掛けられ、月面サーバーに不可解なデータが隠されていることに気づく。

「このデータ……ヨルハ計画の中に、人類会議策定の見出しが入ってる……。これじゃあ、順番が逆……」

明らかに共有されている事実と異なるデータが続く。この違和感が示す先は一体……。真実へ近づくべく、さらなる防壁の向こうへと踏み込もうとしたその刹那、けたたましくアラートが鳴り響いた。しまった、司令部に見つかったか？　違う。地上で窮地に追い込まれた２Ｂからの救援要請だ。

急いでボディを起動し、バンカーにある大型のターミナルから、廃工場の機械生命体に対して直接ハッキングを仕掛ける。脆弱な機械生命体の身体で、工場内を移動するのは一苦労だった。それでも、どうにか２Ｂの脱出経路を確保することに成功した。

一仕事を終えてバンカーに戻った僕は、案の定司令官に呼び出された。先程のメインサーバーへのハッキングを感づかれてしまったのだ。

「……その事で聞きたい事があります。司令官」

僕は怯まず、尋ねた。

「ヨルハ計画の中に月面人類会議の設立記録がありました。これじゃあ、順番が逆です。まるで、僕達ヨルハ部隊が人類会議を作ったかのような……」

司令官は沈黙し、やがて「その通りだ」と言った。

「月面の人類会議サーバーは我々が設置した。人類はもういない」

衝撃的な回答に、今度は僕が言葉を失う番だった。

「正確に言えば、人類は月には行っていない。月からの通信はプログラムで用意されたダミーに過ぎない。月に残っているのは、僅かな人類の遺伝子情報だけだ。……異星人が襲来した時には既に人類は滅亡してしまっていた」

司令官からチップを渡される。

「このチップに、全ての記録を保存してある。興味があるなら見てみればいい」

「どうして、これを僕に……」

司令官の感情の在り処は見てとれなかった。彼女は何を思い、長年に渡り僕達ヨルハ部隊を指揮し続けてきたのだろう。

「理由なく戦える者などいない。我々には命を捧げるに値する神が必要なのだ」

司令官は目を伏せる。

「自分で決めるんだな……これから、どうするか」

廃工場の惨状を思い出していた。機械生命体が溶けた鉄の海に次々と身を投げて、死んでいく有様を見た。彼らは嬉しそうに手を振り上げて「死んでカミになる」と言っていた。

神とはなんだ？　捧げるとはなんだ？　栄光とは？　命とは？　アンドロイドとは？　機械生命体とは？

僕ら、ヨルハ部隊が命を捧げて戦う理由とは、なんだ？

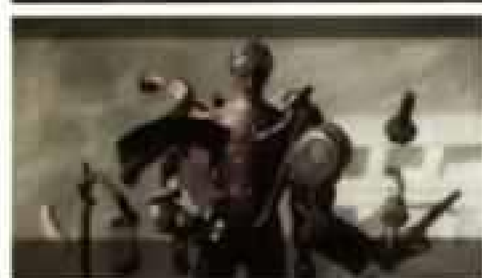
渡されたチップの中身を見ないという選択肢は、僕にはあり得なかった。僕は９Ｓ。あらゆるものを調査し、すべてを知り尽くすために作られた高性能のスキャナータイプだ。故に僕は、知るべきなのだ。ヨルハ部隊に隠された、不都合な真実のすべてを──。

そしてすべてを知ってもなお。
僕には戦う理由があった。
だから再び地上へと向かう。
ただ、あなたを守り、あなたと共に戦うために。



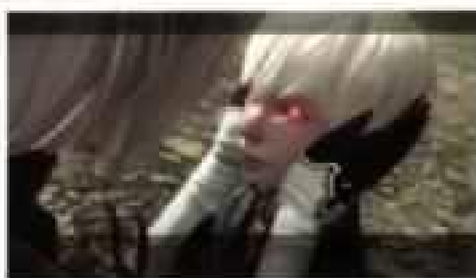
CHAPTER 10 › 喪失











SIDE : 2B

レジスタンスキャンプに戻った２Ｂが見たものは燃え盛る炎と、攻め入った機械生命体達がアンドロイドを生きたまま捕食している地獄のような惨状だった。キャンプの外でも、パスカルの村でも、世界中の至る所で機械生命体が暴れ狂い、アンドロイドやネットワークから切り離された機械生命体を殺戮していた。バンカーから駆けつけた９Ｓとともに大型多脚兵器を仕留めた２Ｂは、仲間の窮地を救いつつ、遂に廃墟都市の大穴に現れたイヴと対峙することとなる。

「ああ……来たのか……お前たちも思うだろう？　こんな世界……意味がないって。俺にとっては、にイチャんが……にいチャンダケガ……」

その肉体が黒く染まり、徐々に言葉が濁っていく。憎悪に飲み込まれたイヴは凶暴化し、２Ｂ達に襲いかかる。

「全部……消エテ無クナレッ!!　どうしてニイチャんを殺シタッ!!」

周囲の機械生命体から無限にエネルギーを吸収するイヴの力は圧倒的だった。倒しても倒しても、キリがないとはこのことだ。

「このままじゃ埒が明かない！　イヴにハッキングして停止させてみる！　２Ｂ！　援護して！」

９Ｓがハッキングで侵入したイヴの中で垣間見たもの。

それは孤独がもたらす、深い深い悲しみだった。

「オレは……俺は……にいちゃん……にいちゃん……どうして……他の何も要らなかった……」

イヴ自身を傷つけ、損なうほどの深い悲哀はそのままノイズとなって、侵入した９Ｓに降り注ぐ。

「警告：巨大な自我データの崩壊。データ汚染の危険あり。推奨：退避」

「ここまで来て、逃げる訳にはいかない！」

「警告：ヨルハ機体９Ｓの自我データの汚染を検知」

ポッドの再三の警告を無視して、イヴの能力を奪うべくハッキングを継続する。ギリギリの攻防を繰り広げる９Ｓを懸命に援護し続けている２Ｂにもいよいよ限界が迫ろうとしていた。２Ｂに対してもまた、ポッド１５３からの警告が続いていた。

「予測：９Ｓのハッキング成功確率は低い。推奨：９Ｓ護衛任務の放棄と……」

いつも合理的で沈着冷静。支援という意味合いにおいて、ポッドの判断はいつだって正しい。

しかし２Ｂは怒りと苛立ちと信頼と執念と——すべての感情がないまぜになった声で、吠えた。

「うるさいっ！　９Ｓがやれるって言ったら……やれるんだ！」

信じるということ——非合理的で理性を欠いた判断が彼女を突き動かしていた。

遂に９Ｓはイヴのネットワーク切断と、オブジェクト制御機能の奪取に成功する。しかしイヴの暴走は右腕を斬り落とされてなお止まらなかった。世界を震わすような絶叫とともに彼は狂乱し、空を覆う黒い嵐となる。拮抗する力と力。しかし、２Ｂと９Ｓの攻撃が僅かにイヴを上回った。嵐の中心から最後の一撃と思しき電磁波がほとばしる。大きく吹き飛ばされた２Ｂと９Ｓだったが、しかしその後に残されたのはすべての力を放出しきって力なくうなだれるイヴの姿だった。

ふらつく身体をひきずった２Ｂが、イヴの前に立ち、折れた剣を掲げる。彼はまるで幼い子供のように、ただ愛してやまなかった者の名を小さく呟いた。

「ニイ……チャン……」

２Ｂはイヴの脳天に、剣を突き刺した。鮮やかに赤い液体がほとばしり、イヴの身体がゆっくりと地に崩れ落ちる。彼女は空を振り仰いだ。ゴーグルを通さぬやわらかな陽射しが、その瞳に眩しく降り注いでいた。

「これで……全部……」

S'il te plait, 2B... Je veux que tu...je veux que... ce soit toi...

Please, 2B... I want you...to do this...for me...



「お願い……２Ｂ。僕は……。君の……手で……」

SIDE : 9S [A,B]

イヴが倒れ、機械生命体を統括する基幹個体は破壊された。これはヨルハ部隊にとって、大きな勝利となるだろう。けれども僕は、自分の自我データが猛烈な勢いで壊れていくのを痛みとして実感しつつあった。咳き込めば、血が吹き出した。ついに両目が警告を発するように赤い光を放つ。２Ｂがこちらを振り返った。

「９Ｓッ!!」

「はは……失敗しちゃった……」

自分の身体が、周囲の機械生命体と呼応しはじめるのがわかる。肌が黒く変質し、汚染はみるみる全身へと広がっていく。駆けつけた２Ｂになんとか笑ってみせるのが精一杯だった。

「大丈夫、バンカーにあるデータで巻き戻る事は出来るから……」

「でも、それじゃあ、『今』の君は戻ってこない……」

哀しそうに、つらそうに彼女は言った。

ああ、２Ｂ。うれしいな。

キミは、僕を、求めてくれる。他の誰でもない、今、ここにいる、この壊れゆく僕を。

「そうだね……汚センデータをバンカーにアップロードするわけにも……いかナイから……」

言語がおぼつかなくなる。ノイズが酷い。時間はもう残り少ない。

僕自身の意志で、選ぶことのできる選択肢はひとつしかなかった。

「お願い……２Ｂ。僕は……君の……手で……」

この首ニ、キミの手がかかル。

キミの重みヲ感じナガら、キミの手のぬくもりを感ジナガラ、ゆっクリと僕ノ喉がキミにヨッテ圧迫サれ、圧し潰サレれテイく。

モウ声ハ出ナカッタ。

ケレド、思ッタンダ。

僕達ハ今、フレアッテいル。

まるデ————キミト直接、ツナガッテいるミタイだ……ッテ……。

静かに９Ｓの活動が止まる。ブラックボックス反応が消える。そこに収められていた彼の記憶も、自我データも何もかもが、この瞬間に消滅したのだ。

私はこらえきれず、自らが殺した９Ｓの遺骸を抱きしめる。

「……いつも……こんな……」

抑えきれない感情に押し流されて涙がこぼれ、嗚咽を漏らし、ただ泣くことしかできない。

ややもせず周囲に散らばっていた機械生命体の残骸が、不思議なサインを発しはじめた。私はよろめきながらも立ち上がり、こみあげてきた怒りの感情に任せて再び剣を握りしめる。しかし機械生命体からの攻撃性は一向に感じられず、ただ周囲はやさしく明滅する光で溢れていった。

「……これは……通信……？　データ信号が……共鳴しあって……」

近くで倒れていた巨大な機械生命体がノイズを発し、ゆっくりと再起動しはじめる。揺らぐ感情を振り払い、改めて剣を振りかざした私を制したのは、他ならぬその機械生命体だった。

「ちょ、ちょっと待って！　２Ｂ!!」

失われたはずの存在が、声が、そこにあった。

「……君は……」

「僕、パーソナルデータを機械生命体側に残していたみたいで。なんか気づいたら周囲のネットワークの上で自我が再形成されたんだ」

現状についてをまくしたてるボロボロの機械生命体を前にして、私は知らぬうちに微笑んでいた。彼が差し伸べてくれた巨大な手にそっと寄り添う。

姿形は違っても、そこには確かに彼がいた。

私のよく知る、ずっと私の傍らにいてくれた——。

「９Ｓ……よかった……」

「……うん」

機械生命体と私達アンドロイドを分かつモノは何だろうか。

意思と感情を持つに至ったロボット達。

彼等が死の間際に振り絞る、最後の叫びが

今もまだ、私の中に残っている。

flowers for m[A]chines



e58395e38289e381afe7a2bae3818be381abe38384e3838ae382ace38383e38386e38184e3819fe380820d0ae381a0e3818be3
8289e381a9e38193e381abe38282e8a18ce38191e381aae3818be381a3e3819fe380820d0ae4beb5e9a39fe38195e3828ce381
a6e38081e79c9fe381a3e69a97e381abe381aae381a3e3819fe38082e79c9fe381a3e8b5a4e381abe381aae381a3e3819fe3808
20d0ae6b581e38197e8bebce381bee3828ce381a6e38081e58395e38289e381afe6baa2e3828ce38081e7b98be3818ce3828ae
38081e382b3e383afe383ace382bfe380820d0a0d0ae4babae381afe3818be381a4e381a6e3819de3828ce38292e686a4e68092
e381a8e591bce38293e381a0e38082e4babae381afe3818be381a4e381a6e3819de3828ce38292e59380e682bce381a8e591bc
e38293e381a0e38082e4babae381afe3818be381a4e381a6e3819de3828ce38292e6849be68385e381a8e591bce38293e381a0
e38082e4babae381afe3818be381a4e381a6e3819de3828ce38292e7bea8e69c9be381a8e591bce38293e381a0e380820d0a0d
0ae4babae381afe3818be381a4e381a6e38081e38193e3828ce38292e38081e38080e38080e381a8e591bce38293e381a0e380
820d0a0d0ae58395e38289e381afe8b2b4e696b9e381abe381aae381a3e3819fe380820d0ae58395e381aee3838be382a4e383
81e383a3e383b3e381afe8b3a2e3818be381a3e3819fe38082e69cace38292e8aaade38293e381a7e69599e38188e381a6e381
8fe3828ce3819fe380820d0ae3838be382a4e38381e383a3e383b3e38081e3838be382a4e38381e383a3e383b3e38081e3838
be382a4e38381e383a3e383b3e38081e3839ce382afe38081e382b3e382b3e3838be382a4e383abe383a8e380820d0a0d0a0d
0ae4beb5e9a39fe38195e3828ce381a6e38081e58589e3818ce6baa2e3828ce3819fe380820d0ae6b581e38197e8bebce381be
e3828ce381a6e38081e58395e38289e381afe6baa2e3828ce38081e7b98be3818ce3828ae38081e383a1e382b6e383a1e382bf
e380820d0a0d0ae58395e38289e381afe8b2b4e696b9e381abe381aae381a3e3819fe380820d0ae58395e381aeefbc92efbca2e
3818ce3819de38193e381abe38184e3819fe380820d0aefbc92efbca2e38081efbc92efbca2e38081efbc92efbca2e38081e3839
ce382afe3838fe382b3e382b3e3838be382a4e383abe383a8e380820d0a0d0ae382a2e382abe382a4e382ade382aae382afe381
8ce5a197e3828ae6bdb0e38195e3828ce381a6e38184e3818fe380820d0ae3838be382a4e38381e383a3e383b3e38081efbc92
efbca2e38081e3838be382a4e38081efbc92efbca2e38081efbc92e3838befbca2e382a3e38081e38381e383a3e38381e383a3e
38381e383a3e38381e383a3e38381e383a3e38381e383a3e38381e383a3e38381e383a3e38381e383a3e38381e383a3e38381
e383a3e38381e383a3e38381e383a3e38381e383a3e38381e383a3e38381e383a3e38381e383a3e38381e383a3e38381e383a
3e38381e383a30d0a0d0a0d0ae3839de38383e38389303432e38288e3828ae3839de38383e38389313533e381b8e380820d0a
e5a0b1e5918aefbc9aefbc99efbcb3e381aee887aae68891e38387e383bce382bfe38081e5868de6a78be68890313030efbc85e3
8292e7a2bae8aa8de38082e38390e383b3e382abe383bce381b8e381aee38387e383bce382bfe382a2e38383e38397e383ade3
83bce38389e5ae8ce4ba86e380823630e7a792e5be8ce38081e69cace6a99fe6a2b0e7949fe591bde4bd93e381aee3839ce3838
7e382a3e38292e5bb83e6a384e38199e3828be380820d0ae68ea8e5a5a8efbc9ae38193e3828ce38288e3828a3835e7a792e5b
e8ce38081e383ace383bce382b6e383bce381abe381a6e69cace6a99fe6a2b0e7949fe591bde4bd93e38292e590abe38280e380
81e591a8e59bb2e381aee6a99fe6a2b0e7949fe591bde4bd93e38391e383bce38384e38292e38199e381b9e381a6e7a0b4e5a3
8ae380820d0a0d0ae3839de38383e38389313533e38288e3828ae3839de38383e38389303432e381b8e380820d0ae4ba86e8a
7a3e380820d0a0d0a0d0aefbc9ce599a8efbc9e

PART-2
STRATEGY GUIDE

第243次降下作戦 攻略手引

System システム解説

基本的なシステムから、プラグイン・チップやポッド・プログラムの効果、武器ごとのアクションなどの操作回りまで、データを交えてくわしく解説していく。

ゲームの流れ

本作は2Bを操作するAルート、9Sを操作するBルート、9SおよびA2を操作するC/Dルートに大別でき、物語の進行度により分別されるチャプターは17まで用意されている。ゲームを開始するとAルートから始まり、チャプター10のエンディングを迎えるとBルートのチャプター01に移行。同様にBルートのエンディングを迎えると、C/Dルートのチャプター11に移行する。なお、上記ルート以外にもエンディング分岐が存在し、その条件を満たすと短いスタッフロールが流れたのち、タイトル画面に戻る。エンディングは全26種類。



▲セーブデータのエンディングの欄には、達成したことのあるものがアルファベットで表示される。

ルートクリア時の引き継ぎ要素と解放要素

Aルートをクリアして Bルートに移行する際は、クエストの受注状況や物語の進行に関連する重要アイテム以外が引き継がれ、BルートからC/Dルート移行時はすべての要素が引き継がれる。なお、各ルートのクリア時には下記の要素が解放されるので、確認しておこう。



▲チャプターセレクトは任意の場面から始められるため、クエスト再挑戦や宝箱収集などに便利。

■Bルート移行時の引き継ぎ要素

●引き継ぐ要素
自身とポッドのLv、所持アイテム、所持金、宝箱の開封状況、図鑑関連の情報

●引き継がない要素
受注中のクエスト、ストーリー進行用アイテム

■ルートクリア時に解放される要素

ルート	解放される要素	内容
A	ボイスチェンジャー	オプションのその他の項目にボイスチェンジャーが追加される。項目内のゲージを初期値から増減させると音声が変化する。
	ゲームセンター	アクセスポイントでクリア済みのハッキングステージを遊べる（P.067）。
B	タイトルの画像変更	タイトル画面の画像が想い出の場所に変わる。
C/D	チャプターセレクト	特定の進行状況からゲームを開始できる。各チャプターの開始位置はP.076を参照。
	デバッグ部屋	敵を任意に呼び出せるデバッグ部屋へ移動可能になり、R2ボタンを押しながらタッチパッドを押すとデバッグメニューが開ける。デバッグメニューはデバッグ部屋以外でも利用可能だが、操作後は再度セーブデータをロードするまでセーブは実行できなくなる。
	重要アイテム	「重装アーマー：A」、「重装アーマー：B」、「光学迷彩式ゴーグル」、「A2のウィッグ」を入手。
	実績ショップ	レジスタンスキャンプにいる機械生命体の頭部をかぶった変な女レジスタンスから実績を購入可能になる。

難易度による変化

難易度には基本となるNORMAL以外に右記の3種類がある。おもに変化する要素は敵の強さだが、高難易度ではロックオンやオートアイテムチップの使用も制限される。難易度を下げてもデメリットはなく、オプションでいつでも難易度は変更できるため、行き詰ったら難易度を下げよう。なおVERY HARDでは敵の攻撃で即死するが、落下やハッキング失敗によるダメージでは死亡しない。

■各難易度の特徴

EASY
- 被ダメージ値が難易度NORMALの0.5倍
- 与ダメージ値が難易度NORMALの1.5倍
- オート系のチップ装備可能

HARD
- 被ダメージ値が難易度NORMALの3倍
- ロックオン不可
- 複数の敵が攻撃してくる
- 画面外からの攻撃許可
- 敵のモーション速度1.2倍

VERY HARD
（HARDに以下の要素を追加）
- 敵の攻撃で、プレイヤーは一撃死する
- オートアイテムチップ装備不可

義体システム

プロローグ以外のA／Bルートで死亡してコンティニューした場合、壊れた義体がその場に残り、近場のリスタートポイントから新たな義体で再開する。壊れた義体には、リスタートポイントから死亡するまでに獲得した経験値とセットしていたプラグイン・チップが残されており、壊れた義体を調べることでそれらを回収できる。ただし、義体回収前に再度死亡した場合は、以前の義体は消滅してしまい、直前の義体のみが残る。義体の消滅によりプラグイン・チップを失わないように、回収に向かう際は残りHPに気を配りながら慎重に進むこと。



▲死亡時はメッセージを変更可能。これはオンライン接続時に他人が義体を調べた際に表示される。

義体の状態変化

死亡して義体が残されてから一定時間が経過すると、義体の状態は変化していく。死亡から1時間が経過すると腐敗状態に移行し、下記のように回収や修理を実行した場合のメリットが薄れる。さらに10時間が経過すると回収前に死亡していなくても義体が消滅するため、時間を空けずに回収に向かうほうがいい。またチャプター11－04以降では、腐敗状態からさらに3時間が経過することで汚染状態に移行するという特性が追加される。より状態は悪化してしまうが、セットしていたチップは問題なく回収できるため、消滅さえ避ければ痛手は少ない。



▲HP回復と経験値などを戻せる「回収」を基本に、交戦時で戦力がほしい場面では「修理」を選ぼう。

義体の回収と修理

壊れた義体を調べたときは回収または修理を選択でき、前者の場合はＨＰが回復して経験値とセットしていたプラグイン・チップを回収できる。後者の場合はプラグイン・チップを回収したあと、修理した義体が立ち上がって共闘してくれる。なお、汚染状態の義体を修理した場合は敵となって襲いかかってくるが、撃破できればお金と経験値を得られるのでメリットはある。なお、回収や修理の動作中は身動きができなくなるため、敵に狙われない状況で実行すること。

■ 義体回収時の効果

- HP全回復（腐敗状態は2/3、汚染状態は1/3に減少）
- 経験値全回収（腐敗状態は2/3、汚染状態は1/3に減少）
- プラグイン・チップ全回収

■ 義体修理時の効果

- 正常か腐敗した義体を修理した場合は味方になり、HPが尽きるか3分が経過するまで共闘してくれる
- 汚染状態の義体を修理すると敵になり、撃破時はお金と経験値を獲得できる
- プラグイン・チップ全回収

オンライン接続時の変化

オンライン接続時の義体はサーバーにアップロードされて他プレイヤーの世界に出現し、他プレイヤーの義体が自分の世界に現れるようになる。他プレイヤーの義体を調べると、回収と修理以外に黙祷が選択可能。黙祷時は他プレイヤーのHPが全快し、回復系のアイテムが届けられる。また、他プレイヤーの義体を回収した場合はHPの回復と合わせて義体のレベルに応じたお金を入手でき、さらに義体にセットされていたチップのうち3種類の効果が3分間付与される。

修理した義体の強さは特定の条件を満たすと変化する

修理した義体のステータスは、その義体のレベルがベースとなるが、右記の条件を満たすことでステータスに補正が掛かる。各項目ごとに最大50％、すべて最大値ならば250％もアップする。

■ 修理した義体のステータスが上がる死亡前の行動

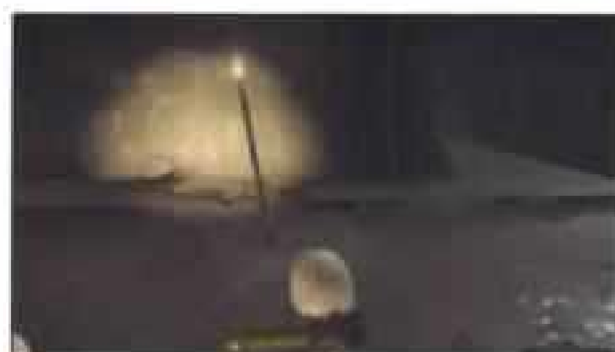
- 生存時間が長い
- 敵の撃破数、ジャスト回避の回数、ハッキングの成功回数、ポッド・プログラムの使用回数が多い

∵ 武器の種類

武器の種類は小型剣、大型剣、槍、格闘に分類され、武器を装備しない素手での攻撃も可能。ショップでの購入、宝箱や採取ポイントからの回収、クエストの報酬、釣りの釣果物と入手方法は多岐に渡る。総数は39個と多いが、全武器の収集を目標にしてみよう。



▲各地に点在するほこらには白や黒の名の付く武器が奉られており、発見できれば頼れる戦力となる。



▲下水道で釣りをすると「鉄パイプ」が釣れる。これは売却用アイテムではなく武器として利用可能。

武器の強化方法

武器の強化には、武器に応じた特定の素材とお金が必要となる。これらを用意して武器屋に依頼することで強化できるが、レベル4への強化は森の城にいる正宗にのみ依頼できる。必要なお金は強化段階が進むほど増加するが、レベル4でも10000Gとそれほど高くない。強化後の武器は攻撃力が上昇し、スピードアタックやヘビーアタックの最大コンボ数が増える場合もある。さらに、レベル2および4に強化した際は特殊能力も解放されるため、武器強化のメリットは大きい。下記では有用な武器と特殊能力をまとめているので、参考にしよう。



▲メニュー画面で武器の詳細を確認すると、発動中の武器の特殊能力に関して確認できる。

■ 扱いやすいオススメの武器

白の契約／白の約定／白の矜持

「白の契約」は2Bの初期装備で、ほかの2個はフィールド上で拾えるので入手しやすい。このシリーズは、レベル4でHP最大時に攻撃力の上がる能力が解放されるので「攻撃ＨＰ回復」や「オートHP回復」のチップとの併用が効果的。



▲レベル2への強化で「攻撃速度UP」が解放。動作が速くなり、大型剣も扱いやすくなる。

双子の牙

大型剣の「双子の牙」は、マンモス団地の宝箱から入手可能。レベル2で「クリティカル＋」が解放され、HPの多い敵との戦いで役立つ。また、レベル4の特殊能力で敵弾切断時に衝撃波が発生するため、弾を撃つ敵を相手にしやすい。



▲敵弾切断時に発生する衝撃波により周囲の敵弾も打ち消せるので、大量に弾を撃つ敵に対抗可能。

悪魔の穢牙

格闘武器「悪魔の穢牙」はBルート以降、遊園地廃墟の地下にあるハッキング宝箱から入手できる。レベル2で攻撃動作が速くなり、レベル4まで強化すると敵撃破時に衝撃波が発生するため、敵が大量に現れる場面で頼りになる。



▲敵撃破時に発生する衝撃波は自身の周囲に発生し、近くにいる敵をまとめて吹き飛ばせる。

■ 有用な特殊能力と該当する武器

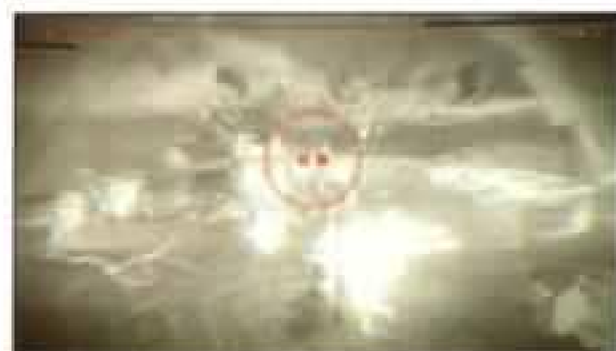
特殊能力の名称	効果	解放Lv	該当する武器				
クリティカル+	クリティカル効果を付加する。	2	鉄パイプ	古の覇王	双子の牙	王位簒奪者の槍	ひのきのぼう
敵弾破裂	敵の弾切断時に衝撃波を発生させる。	4	古の覇王	双子の牙	―	―	―
炸薬装填	近接攻撃のコンボ最終打が爆発する。	4	三式戦術刀	三式斬機刀	三式戦術槍	三式拳鍔	―
白き加護	HPが最大のとき攻撃力が上昇する。	4	白の契約	白の約定	白の矜持	白の哀哭	―
機械の割引証	機械生命体ショップの値段が割引される。	2	機械生命体の剣	機械生命体の斧	機械生命体の槍	機械生命体の頭	―
悪魔の憎悪	敵を倒したときに衝撃波が起きる。	4	悪魔の穢牙	―	―	―	―

∴ 基本的なアクション

ゲームを進行するための基本的なアクションのコマンドと、その内容を下表で確認しておこう。特に重要な動作は回避行動で、敵の攻撃を避けたり、ジャスト回避から反撃に転じたりと役立つ場面が多い。単純に回避行動を連発するだけでも強力なので、積極的に使おう。



▲動作開始時に無敵状態になる回避行動は敵の攻撃を避けられる。ジャスト回避成立後の連発も有効。



▲自爆は攻撃レート（P.056）が400もある攻撃だが、自爆後は瀕死になり、しばらく足を引きずる。

■ 基本となるアクションとその内容

名称	コマンド	内容
移動	左スティック	左スティックの入力方向へ移動する。
ジャンプ	×ボタン	跳躍する。ジャンプ後に再度ジャンプする2段ジャンプも可能。
回避行動	R2ボタン	スライドするように移動する。移動開始時に無敵時間があり、空中でも一度のみ使用できる。
ジャスト回避	攻撃を引きつけてR2ボタン	敵の攻撃を引きつけてから回避行動を実行すると、残像を残しながら移動するジャスト回避になる。
ダッシュ	回避行動後に移動する	移動よりも速く移動できる。一定距離ダッシュを続けると速度が上がる。
スピードアタック	□ボタン	弱セットの武器で攻撃する。回避行動中やダッシュ中に出すと踏み込む距離が延びるものが多い。
ヘビーアタック	△ボタン	2BとA2限定。強セットの武器で攻撃する。スピードアタックに比べると動作は遅いが威力は高い傾向がある。
回避攻撃	ジャスト回避後に攻撃を出す	ジャスト回避の動作中に攻撃を入力すると出せる。攻撃の性能は武器の種類で大きく異なる。
上昇攻撃	ジャンプ直後に攻撃を出す	2BとA2はジャンプ直後にヘビーアタック、9Sはスピードアタックで出せる。敵を浮かせやすい。
ポッド・プログラム	L1ボタン	ポッドにセットしたプログラムを起動する。起動後は再使用可能になるまでに一定の時間を要する。
ハッキング	△ボタン	9S限定。敵や対象物をハッキングする（P.066）。ハッキング時は専用のステージへ移行する。
射撃	R1ボタン	ポッドが射撃を実行する。ポッドの種類で内容が異なり、ガトリング、レーザー、ミサイルがある（P.062）。
自爆	L3ボタンとR3ボタン長押し	2Bと9S限定。一定時間後に自爆して周囲を攻撃する。威力は高いがHPが残りわずかの状態になる。

2BとA2の違い

A2は自爆の代わりに、右記のバーサクモードを起動できる。攻撃動作には基本的に差はないが、スピードアタック長押しのみ、A2の場合は攻撃ではなく敵を挑発する動作になる。挑発はスキをさらす行動だが、敵を手早く撃破したい場面では有用だ。なお、スピードアタック長押し時に□ボタンを短めに押して離した場合、挑発ではなく2Bと同様の攻撃を出せる（ダッシュ時以外）。なおL3ボタンのライトの点滅を敵の目の前で繰り返すことでも、挑発は可能だ。



■ 挑発の特徴

- 敵の攻撃力1.5倍
- 敵に与えるダメージ1.5倍
- 効果時間15秒
- 敵の攻撃頻度が高まり、複数同時や視界外から攻撃される



■ バーサクモードの特徴

- プレイヤーの攻撃力2倍
- プレイヤーの動作速度1.25倍
- 時間経過とともにHPが減少
- ダッシュで攻撃可能
- HPが残りわずかになると解除

9Sのアクションの特徴

9Sはヘビーアタックの代わりにハッキングを実行できる。また、回避行動中にスピードアタックを入力するか、スピードアタックの1段目を出したあとに少し遅らせて再度スピードアタックを入力することで出せる、2BやA2では使用できない専用のアクションもある。



▲ハッキングは敵に対して使う以外に、扉や宝箱のロック解除にも使える万能なアクションだ。



▲回避行動中のスピードアタックは空中でも出せるが、2段目以降は空中のスピードアタックに移行。

ポッドを使った共通アクション

ポッドを利用したアクションはキャラクター全員が実行可能で、ポッド可愛がり以外の動作は共通となる。この中で重要な動作は、掴まり滑空の最中に出せる掴まり滑空廻し蹴りで、これは攻撃としての用途ではなく、ジャンプの飛距離を延ばす際に有用だ。2段ジャンプや空中回避行動を挟むことで、着地するまでの間に3回使用可能となる。

■ アクションデータ

コマンド	技の内容	攻撃レート	スタン値
ジャスト回避後にR1ボタン	ボム弾	100〜130	0
R1ボタンと×ボタン同時押し	ポッド投げられ蹴り	30	10
空中で×ボタン長押し	掴まり滑空	0	0
滑空中にスピードアタックまたは、ヘビーアタック	掴まり滑空廻し蹴り	15	0
タッチパッドをこする	ポッド可愛がり	0	0



◀回避攻撃のボム弾は小型の爆弾を射出するもので、ポッドを強化するほど威力が増す。ただし攻撃後はスキが生じるので、敵に囲まれた状況での使用は厳禁。



◀ポッド可愛がりは文字通りポッドを可愛がるだけのアクションだが、合計50回可愛がることで、ポッドから感謝を込めた特別なセリフを聞ける。

ダメージの基準になる要素

敵を攻撃したときに与えるダメージ量は、プレイヤーのレベルと武器の攻撃力、アクションごとに設定された攻撃レートなどを基準に算出される。さらに、敵とのレベル差が5以上離れている場合は補正が掛かり、プレイヤーのほうが高ければ最大3倍までダメージは増える。逆に下回った場合はダメージが減少してしまい、40以上下回った場合はまったくダメージを与えられない。なお「物理攻撃力UP」や「射撃攻撃力UP」などのアイテムを使うと少しの間攻撃力がアップするが、この効果は複数使用しても重複せず、効果時間のみ上書き延長される。

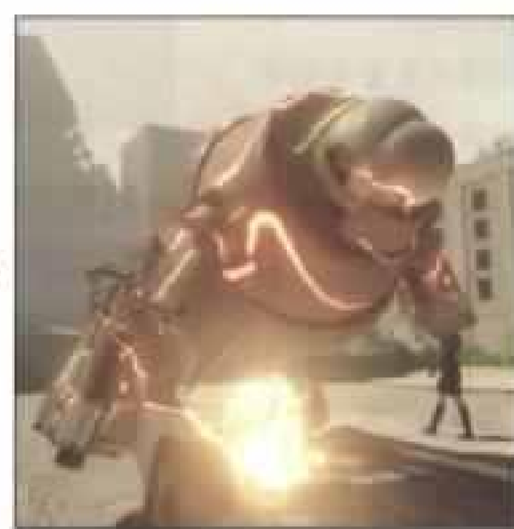


▲敵のほうがはるかにレベルが高い場合、与えられるダメージは1ケタとなるので長期戦は必至。

スタン値が蓄積するとスタンが発生

攻撃アクションの一部にはスタン値が設定されており、攻撃を当てた敵に蓄積していく。この数値が一定量に達すると敵にスタンが発生し、しばらくその場から動かなくなるので追撃のチャンスが生まれる。2BとA2はスタン中の敵に接近して○ボタンを押すことで、高威力のフィニッシュブローを繰り出せる。





◀スタン中の敵に近づくとアイコンが表示され、○ボタン入力で派手な演出の追撃が発動する。攻撃動作は長いが、動作中は無敵状態になるので危険はない。

武器別のアクション

次のページ以降では、動作の異なる2B・A2と9Sのそれぞれのアクションについて、武器の種類ごとに解説を交えながらデータを掲載していく。データ内の攻撃レートとスタン値で数字が「+」で連なっているものは連続した攻撃を示し、数字が「×」で連なっているものは複数回ヒットすることを示す。なお、2Bと9Sのスピードアタック長押しやヘビーアタック長押しは攻撃レートに幅があるが、これは攻撃を繰り出す前に出していたスピードアタックまたはヘビーアタックの段数が関係しており、段数が進んでいるほど攻撃レートは高くなる。



▲9Sは2BやA2とはアクションの動作が異なり、武器を手に持たずに遠隔操作で使用する。

【2B・A2】小型剣

高速のスピードアタックが主力。前進しながら攻撃するスピードアタック長押しも活用しやすく、攻撃後はスピードアタックやヘビーアタックに連係可能。回避攻撃は無敵状態で跳躍して敵を浮かせるため、反撃を受けない有用な攻撃だ。



▲スピードアタックは回避行動中やダッシュ中に出した場合、前方へステップしてから攻撃する。



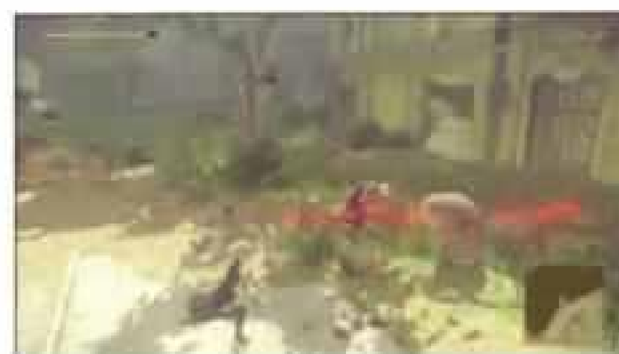
▲ダメージを稼ぎたいときはスピードアタック3段目を当てた直後に回避行動で前進して再攻撃。

【9S】小型剣

スピードアタックは3段目以降になると武器を前方へ飛ばす多段ヒットの攻撃になるが、近距離の敵には当たらないため、距離が近い場合は回避行動で間合いを離そう。姿を消して切りかかる回避攻撃には無敵時間があり、反撃に役立つ。



▲投げた武器は武器を使う別の攻撃を出した時点で消えるので、ヒット数を稼いでから次につなごう。



▲ダッシュ中のスピードアタックは跳ねながら武器を前方へ飛ばす。跳躍時も攻撃できて当てやすい。

■ アクションデータ

コマンド	技の内容	攻撃レート	スタン値
スピードアタック1段目	右斬り	26	10
スピードアタック2段目	左斬り	27	10
スピードアタック3段目	右回転投げ	28+6×4	5+5×4
スピードアタック4段目	左回転投げ	29+7×5	5+5×5
スピードアタック5段目	右回転投げ2	30+8×5	5+5×5
スピードアタック6段目	すくい斬り	9+31	5+10
スピードアタック7段目	空中剣投げ	9+32	5+10
スピードアタック長押し	すべり回転斬り	7~9×4+26~31	5×4+10
R2ボタンとスピードアタック同時押し	回避武器投げ攻撃	3×10	0
ヘビーアタック1段目	斬り回転投げ1	32+7×8	10+5×8
ヘビーアタック2段目	斬り回転投げ2	34+8×7	5+10×7
ヘビーアタック3段目	きりもみ回転斬り	9×3+36	5×3+10
ヘビーアタック長押し	突き	32+32	10+10
ヘビーアタック長押しヒット時に派生	斬り上げ	30~34	10
回避行動またはダッシュ中にヘビーアタック	きりもみ回転投げ	28+8×5	5+5×5
空中スピードアタック1段目	空中右斬り1	24	5
空中スピードアタック2段目	空中左斬り1	25	5
空中スピードアタック3段目	空中右斬り2	26	5
空中スピードアタック4段目	空中左斬り2	27	5
空中スピードアタック5段目	空中回転投げ	8×4+28	5×4+10
空中上昇中ヘビーアタック	ジャンプ斬り上げ	20	10
空中下降中ヘビーアタック	回転投げ落とし斬り	28+30	10+10
ジャスト回避後にスピードまたはヘビーアタック	打ち上げ連続斬り	18+8×7+30	0

■ アクションデータ

コマンド	技の内容	攻撃レート	スタン値
スピードアタック1段目	右斬り	26	10
スピードアタック2段目	左斬り	27	10
スピードアタック3段目	右回転投げ	28+6×5	5+5×5
スピードアタック4段目	左回転投げ	29+7×5	5+5×5
スピードアタック5段目	右回転投げ2	30+8×5	5+5×5
スピードアタック6段目	すくい斬り	9+31	5+10
スピードアタック7段目	空中剣投げ	9+32	5+10
スピードアタック長押し	直線武器投げ	3×17	0
回避行動中スピードアタック1段目	武器縦回転投げ	32+7×8	10+5×8
回避行動中スピードアタック2段目	武器横回転投げ	34+8×7	5+10×7
回避行動中スピードアタック3段目	跳びかかり斬り	9×3+36	5×3+10
ダッシュ中にスピードアタック	跳びかかり武器投げ	28+8×4	5+5×4
空中スピードアタック1段目	空中斬り1	24	5
空中スピードアタック2段目	空中斬り2	25	5
空中スピードアタック3段目	空中斬り3	26	5
空中スピードアタック4段目	空中斬り4	27	5
空中スピードアタック5段目	叩き落とし斬り	8+30	10+10
空中上昇中スピードアタック	斬り上げ	30	10
ジャスト回避後にスピードアタック	高速連続斬り	18+8×5+30	10+1×5+1

【2B・A2】大型剣

スピードアタックは大振りで妨害されやすいため、回避行動中またはダッシュ中にヘビーアタックで出せる大剣投げを主力に。周囲の敵を巻き込める上昇攻撃も有効。回避攻撃は動作後に大きなスキが生じるため、敵が少ない状況で狙おう。


▲大剣投げは攻撃範囲が広いので複数の敵を巻き込みやすく、中断しても投げた武器は残る。


▲ヘビーアタック長押し直後にボタンを離すと出せる叩き斬りは、非常にスタン値が高い。

■アクションデータ

コマンド	技の内容	攻撃レート	スタン値
スピードアタック1段目	縦斬り	20×2	15×2
スピードアタック2段目	跳び上がり斬り	22×2	15×2
スピードアタック3段目	回転斬り	11+24	5+15
スピードアタック4段目	ダッシュ振り上げ斬り	12×2+28	5×2+30
スピードアタック長押し	きりもみ斬り落とし	10〜12×2+30〜34	15×2+15
R2ボタンとスピードアタック同時押し	回避武器投げ攻撃	3×10	0
ヘビーアタック1段目	右回転振り	21+22	5+30
ヘビーアタック2段目	左回転蹴り斬り	23+24	10+30
ヘビーアタック3段目	縦回転斬り	12×2+36	5×2+10
ヘビーアタック長押し（溜め完了）	溜め回転斬り	8〜10	15
ヘビーアタック長押し（溜め完了）ヒット時に派生	連続斬り	8〜10×3+35〜40	5×3+30
ヘビーアタック長押し（溜め完了前）	叩き斬り	10〜12	50
回避行動またはダッシュ中にヘビーアタック	大剣投げ	18+9×6	10+5×6
空中スピードアタック1段目	縦回転斬り	24	5
空中上昇中ヘビーアタック	回転上昇斬り	18+9	5+5
空中下降中ヘビーアタック	兜割	15+30	5+30
ジャスト回避後にスピードまたはヘビーアタック	ブーメラン	15+30	15+15

【9S】大型剣

ダッシュ中スピードアタックの跳びかかり武器飛ばしは、複数の敵を巻き込める主力技。武器を飛ばしたあとは、回避行動で間合いを離して再び仕掛けるといい。回避攻撃は攻撃後にスキが生じるため、反撃を受ける危険性がある。


▲上昇攻撃は出始めにスキこそあるものの全方位をカバーでき、敵に囲まれた状況でも狙いやすい。

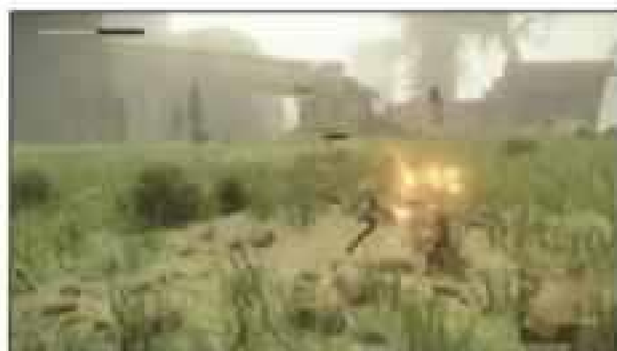

▲回避行動中スピードアタックの全方位回転斬りは動作こそ遅いが、攻撃範囲は広くスタン値も高い。

■アクションデータ

コマンド	技の内容	攻撃レート	スタン値
スピードアタック1段目	縦斬り 1	20×2	15×2
スピードアタック2段目	縦斬り 2	22×2	15×2
スピードアタック3段目	横斬り	12+24	5+15
スピードアタック4段目	振り上げ斬り	12×2+28	5×2+30
スピードアタック長押し	回転ブーメラン投げ	30	0
回避行動中スピードアタック1段目	全方位回転斬り 1	21+22	10+30
回避行動中スピードアタック2段目	全方位回転斬り 2	23+24	10+30
回避行動中スピードアタック3段目	中距離回転たたき斬り	12×2+36	5×2+10
ダッシュ中にスピードアタック	跳びかかり武器飛ばし	18+9×6	10+5×6
空中スピードアタック1段目	縦回転斬り	24	5
空中スピードアタック2段目	兜割	15+30	5+30
空中上昇中スピードアタック	回転上昇斬り	18+9	5+5
ジャスト回避後にスピードアタック	ブーメラン	15+30	15+15

【2B・A2】槍

空中のスピードアタックは動作が速くリーチも長いので、これを低空で出して攻めよう。地上のスピードアタックは攻撃前に槍を振り回すため、空中のほうが扱いやすい。回避攻撃はリーチこそ短いが動作は速く、回避行動で中断可能。



▲指をスライドさせるように×ボタン→□ボタンと押すと低空で出せる。一瞬待てば連発も可能だ。



▲上昇攻撃は見た目以上に前方へのリーチが長いため、敵を浮かせる手段として非常に使いやすい。

■アクションデータ

コマンド	技の内容	攻撃レート	スタン値
スピードアタック1段目	突き1	9+28	5+5
スピードアタック2段目	突き2	10+29	5+5
スピードアタック3段目	突き3	30	5
スピードアタック4段目	突き4	32	5
スピードアタック5段目	突き5	11+33	5+5
スピードアタック6段目	突き6	12+34	5+5
スピードアタック長押し	連続振り	7~9×3+28~33	5×3+5
R2ボタンとスピードアタック同時押し	回避武器投げ攻撃	3×10	0
ヘビーアタック1段目	振り回し突き	9×2+31	3×2+3
ヘビーアタック2段目	回転振り	10×2+32	3×2+3
ヘビーアタック3段目	蹴り振り	35×2	3×2
ヘビーアタック長押し（溜め完了）	渾身の突き	28	3
ヘビーアタック長押し（溜め完了）ヒット時に派生	連続突き	7×4+28	3×4+10
ヘビーアタック長押し（溜め完了前）	廻し振り払い	7×3+26	3×3+3
回避行動またはダッシュ中にヘビーアタック	やり投げ	8×2+30	3×2+5
空中スピードアタック1段目	空中突き1	27	10
空中スピードアタック2段目	空中突き2	28	10
空中スピードアタック3段目	空中突き3	30	10
空中上昇中ヘビーアタック	アッパー突き	20	3
空中下降中ヘビーアタック	地面突き刺し	30+15	10+3
ジャスト回避後にスピードまたはヘビーアタック	振り回し	35×3	30×3

【9S】槍

前方向へのリーチが長いスピードアタックで攻撃し、距離の離れた際はダッシュ中スピードアタックやスピードアタック長押しの槍投げを仕掛けるといい。回避攻撃は動作が速く、攻撃後は回避行動による中断も可能で申し分ない性能だ。



▲ダッシュ中スピードアタックは、槍を投げる前の動作でも攻撃できるので近距離でも当てられる。



▲スピードアタック長押しは振りかぶって投げるのでスキは大きいが、飛行速度が高く射程も長い。

■アクションデータ

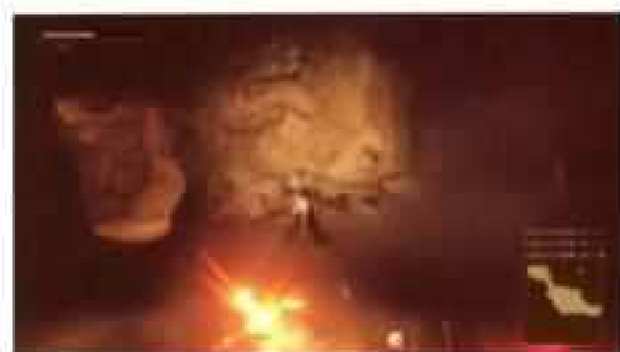
コマンド	技の内容	攻撃レート	スタン値
スピードアタック1段目	突き1	27	5
スピードアタック2段目	突き2	8+28	5+5
スピードアタック3段目	突き3	29	5
スピードアタック4段目	突き4	30	5
スピードアタック5段目	突き5	9+31	5+5
スピードアタック6段目	突き6	10+32	5+5
スピードアタック長押し	高速やり投げ	50	0
回避行動中スピードアタック1段目	すくいあげ1	9+31	3+3
回避行動中スピードアタック2段目	すくいあげ2	10+32	3+3
回避行動中スピードアタック3段目	中距離武器回転攻撃	35+7×4	3+3×4
ダッシュ中にスピードアタック	直線やり飛ばし	6×2+28	3×2+5
空中スピードアタック1段目	空中突き 1	25	10
空中スピードアタック2段目	空中突き 2	26	10
空中スピードアタック3段目	地面突き刺し	15+30	3+10
空中上昇中スピードアタック	突き上げ	20	3
ジャスト回避後にスピードアタック	武器回し攻撃	35	30

【2B・A2】格闘

スピードアタックは動作が速く、攻撃回数の多い主力技。回避行動中かダッシュ中のヘビーアタックは、突進距離が長いので攻撃の起点になる。回避攻撃は反撃を受けやすいため、敵に囲まれた状況などでは使わないほうが無難だ。



▲ヘビーアタック長押しのロケットパンチはスキが大きく射程も短いが、ヒット時は追撃可能だ。



▲空中のスピードアタックは下方向へのリーチが長いので、地上の敵に対してもヒットさせやすい。

■アクションデータ

コマンド	技の内容	攻撃レート	スタン値
スピードアタック1段目	右パンチ	25	10
スピードアタック2段目	左パンチ	26	12
スピードアタック3段目	アッパー	27	14
スピードアタック4段目	空中廻し蹴り	28	16
スピードアタック5段目	水面蹴りからのゴリラアタック	29+8×5	18+3×5
スピードアタック6段目	ワンツー	9+30	3+20
スピードアタック7段目	連打	10×5+31	3×5+22
スピードアタック8段目	跳び蹴り	32	24
スピードアタック長押し	地面殴り	26～33	30
R2ボタンとスピードアタック同時押し	回避武器投げ攻撃	3×10	0
ヘビーアタック1段目	正拳突き	10+30	5+10
ヘビーアタック2段目	跳び蹴りアッパー	11+32	5+10
ヘビーアタック3段目	ダブルハンマー	15+32	3+3
ヘビーアタック長押し	ロケットパンチ	26～28	13～15
ヘビーアタック長押しヒット時にヘビーアタック	3連パンチ	5×2+28	3×2+13
ヘビーアタック長押しヒット時にヘビーアタック連打	超高速ラッシュ	5×19+30	3×19+13
回避行動またはダッシュ中にヘビーアタック	廻し蹴りダブルハンマー	8×3+30	1×3+5
空中スピードアタック1段目	空中パンチ1	25	10
空中スピードアタック2段目	空中パンチ2	26	12
空中スピードアタック3段目	空中パンチ3	27	14
空中スピードアタック4段目	空中パンチ4	28	16
空中スピードアタック5段目	空中パンチ5	29	18
空中スピードアタック6段目	空中パンチ6	30	20
空中スピードアタック7段目	空中アッパー	31	22
空中上昇中ヘビーアタック	ジャンプアッパー	20	5
空中下降中ヘビーアタック	殴り落とし	6+30	5+15
ジャスト回避後にスピードまたはヘビーアタック	スライディングパンチ	8+30	1+30

【9S】格闘

動作の速いスピードアタックと、多段ヒットする回避行動中スピードアタックが使いやすい。距離が離れている際はスピードアタック長押しも有効。回避攻撃は武器を前方に飛ばすので当てやすく、攻撃後のスキは回避行動で中断できる。



▲回避行動中スピードアタックを当てながら敵の動きを確認し、反撃の動きが見えたら回避行動へ。



▲スピードアタック長押しは振りかぶったあとに武器を投げる飛び道具。ヒット時は追撃が発生する。

■アクションデータ

コマンド	技の内容	攻撃レート	スタン値
スピードアタック1段目	右パンチ	22	10
スピードアタック2段目	左パンチ	23	12
スピードアタック3段目	右パンチ	24	14
スピードアタック4段目	左パンチ	25	16
スピードアタック5段目	右パンチ	26	18
スピードアタック6段目	左パンチ	27	20
スピードアタック7段目	右パンチ	28	22
スピードアタック8段目	両手パンチ	30	24
スピードアタック長押し	遠隔連続パンチ	25×6	0
回避行動中スピードアタック1段目	両手多段パンチ1	9×2+30	3×2+10
回避行動中スピードアタック2段目	両手多段パンチ2	10×2+32	4×2+12
回避行動中スピードアタック3段目	両手多段叩きつけ	11×2+34	5×2+15
ダッシュ中にスピードアタック	ロケットパンチ	30	10
空中スピードアタック1段目	空中パンチ1	22	10
空中スピードアタック2段目	空中パンチ2	23	10
空中スピードアタック3段目	空中パンチ3	24	10
空中スピードアタック4段目	空中パンチ4	25	10
空中スピードアタック5段目	空中パンチ5	26	10
空中スピードアタック6段目	空中パンチ6	27	10
空中スピードアタック7段目	殴り落とし	6+30	5+15
空中上昇中スピードアタック	上昇打ち上げ	20	5
ジャスト回避後にスピードアタック	打ち上げパンチ	30	5

【2B・A2】素手

回避行動中またはダッシュ中へビーアタックのドロップキックで攻め込み、低空の空中スピードアタックから接近戦に持ち込む流れが有効。そのまま地上のスピードアタックにつなげよう。



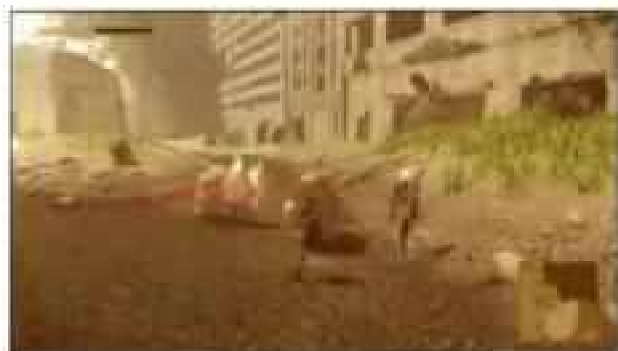
▲回避攻撃は前進するので当てやすく、攻撃直後に回避行動をとれば反撃を受けないので使いやすい。

■アクションデータ

コマンド	技の内容	攻撃レート	スタン値
スピードアタック1段目	右パンチ	16×2	10×2
スピードアタック2段目	左パンチ	17×2	10×2
スピードアタック3段目	かぶせ蹴り	12×2	5×2
スピードアタック4段目	ジャンプ廻し蹴り	35	18
スピードアタック長押し	地面パンチ	28〜32	24〜30
R2ボタンとスピードアタック同時押し	回避武器投げ攻撃	0	0
ヘビーアタック1段目	連続回し蹴り	12×2+35	5×2+20
ヘビーアタック長押し	溜め連続回し蹴り	14×2+38	5×2+30
回避行動またはダッシュ中にヘビーアタック	ドロップキック	12×2+32	5×2+15
空中スピードアタック1段目	空中右パンチ	30	2
空中スピードアタック2段目	空中左パンチ	32	2
空中上昇中ヘビーアタック	サマーソルト	20	5
空中下降中ヘビーアタック	急降下パンチ	30	5
ジャスト回避後にスピードまたはヘビーアタック	渾身の右ストレート	35	10

【9S】素手

手から衝撃波を放出するが、どの攻撃もリーチが短く、出始めにスキがあるので攻撃を避けてから反撃に転じよう。回避攻撃は無敵時間が短く、攻撃前に妨害されることもあるので過信は禁物。



▲スピードアタック長押しの衝撃波投げはダメージを与えられないが、スタン値が非常に高い。

■アクションデータ

コマンド	技の内容	攻撃レート	スタン値
スピードアタック1段目	右掌底衝撃波	12	15
スピードアタック2段目	左掌底衝撃波	14	15
スピードアタック3段目	両手突出し衝撃波	18	30
スピードアタック長押し	衝撃波投げ	0	100
回避行動中スピードアタック1段目	右掌底衝撃波	20	20
ダッシュ中にスピードアタック	跳びかかり衝撃波	15×3	10×3
空中スピードアタック1段目	空中左掌底衝撃波	10	15
空中スピードアタック2段目	空中右掌底衝撃波	12	15
空中スピードアタック3段目	急降下衝撃波	8+20	5+30
空中上昇中スピードアタック	アッパー衝撃波	12	10
ジャスト回避後にスピードアタック	全方位衝撃波	35	30

【2B・A2】組み合わせアクション

組み合わせ欄は左側が弱セット、右側が強セットの武器を示しており、この組み合わせで武器をセットした状態で、スピードアタック→ヘビーアタックの順番に入力すると専用攻撃を出せる。この中で扱いやすい攻撃は、攻撃動作が速く攻撃後はスムーズに別の攻撃へ移行できる小型剣×小型剣、突進距離が長いので接近手段になり、すばやく次の攻撃に移れる小型剣×槍など。格闘×格闘も動作が速く次の攻撃に移りやすいが、リーチは短いので密着状態から狙うこと。

■アクションデータ

組み合わせ	技の内容	攻撃レート	スタン値
小型剣×小型剣	二刀回転斬り	6×2+22×4	5×2+10×4
小型剣×大型剣	二刀連続斬り	22×5	5×5
小型剣×槍	突進斬り	10+10+30	5+10+30
小型剣×格闘	斬りステップロケットパンチ	18+25	5+15
大型剣×大型剣	ダブル叩き斬り	11〜22（※1）+30	5〜15（※1）+5
大型剣×槍	全方位蹴り斬り	8×2+30×6	5×2+30×6
大型剣×格闘	バッティング	50	30
槍×槍	ダブル突進突き	8×2	5×2
槍×格闘	上昇突きパンチ	25+35	5+30
格闘×格闘	連続パンチ	20×5	5×5

※1……1ヒット分は直前のスピードアタックの攻撃レートが適用される

ポッドの機能と種類

ポッドには射撃とポッド・プログラムの機能があり、常にプレイヤーに随行している。最初はポッドaのみを所持しているが、世界を探索してポッドbやcを発見すると使い分けが可能となる。性能はポッドの種類により異なるため、新たなポッドは早めに入手しよう。


▲複数のポッドを所持している場合は方向キーの左右で切り替えられ、戦闘中でも瞬時に選択可能。

■ ポッドの特徴

- 初期装備のポッドa以外にbとcが存在する
- 基本装備の射撃とポッド・プログラムでサポートしてくれる
- ポッドbは砂漠地帯、ポッドcは水没都市の海釣りで入手可能

ポッドの強化と性能の変化

必要な素材とお金を用意すると、レジスタンスキャンプのメンテナンス屋でレベル4まで強化できる。強化後は射撃やポッド・プログラムの威力が増し、レベル3以上でチャージ射撃も使用可能だ。

■ ポッドの強化にかかる費用

Lv:2	Lv:3	Lv:4
2500	5000	10000


↑射撃を続けていると光輪が発生（レベル4は最大2回）し、そのあと射撃解除でチャージ射撃になる。

■ ポッドの強化に必要な素材

種類	Lv:2		Lv:3		Lv:4	
	素材名	数	素材名	数	素材名	数
ポッドa	木の実	10	植物の種	5	樹液	3
	キノコ	10	鷲の卵	5	巨大な卵	3
	綺麗な水	10	なめし剤	5	染料	3
	天然ゴム	10	溶加剤	5	機械油	3
	強化パーツ・小	1	強化パーツ・中	1	強化パーツ・大	1
ポッドb	木の実	10	植物の種	5	樹液	3
	汚れた本	10	何かの技術書	5	分厚い辞典	3
	天然ゴム	10	溶加剤	5	機械油	3
	単純な機械	10	精巧な機械	5	複雑な機械	3
	強化パーツ・小	1	強化パーツ・中	1	強化パーツ・大	1
ポッドc	キノコ	10	鷲の卵	5	巨大な卵	3
	汚れた本	10	何かの技術書	5	分厚い辞典	3
	綺麗な水	10	なめし剤	5	染料	3
	単純な機械	10	精巧な機械	5	複雑な機械	3
	強化パーツ・小	1	強化パーツ・中	1	強化パーツ・大	1

ポッドaの性能

連射性能の高いガトリングを装備しており、敵単体に対して継続的にダメージを与えられる。レベル2になると射撃開始時の1発目のみ威力が2倍に上昇するので、ボタンを押し続けるよりも、連打で威力の高い射撃を繰り返すほうが火力は高い。チャージ射撃は爆発する弾を前方に射出し、光輪2回発生後の場合は爆発する弾が増えて攻撃範囲が広がる。


▲光輪2回発生後のチャージ射撃は前方にいる敵をまとめて攻撃でき、敵の数が多い場面で有効。

ポッドbの性能

ポッドbの射撃は、敵を貫通するレーザーを直線上に放射する。複数の敵を巻き込むことができ、照射した敵に継続したダメージを与えられるため、ガトリングよりも扱いやすい。チャージ射撃は貫通性能のある弾を複数発射し、この弾は射出後に3回反射するため、周辺の敵を巻き込みやすい。光輪2回発生後は、反射の回数が最大6回に増加する。


▲チャージ射撃の弾は空中で反射するため、小型飛行体や中型飛行体などの空を飛ぶ敵も巻き込める。

ポッドcの性能

ポッドcの装備は追尾性能を備えたミサイル。ボタンを押している間は画面内にロックオンサイトが表示され、範囲内にいる敵に対して繰り返しミサイルが発射される。チャージ射撃は複数のミサイルを頭上から降らせる攻撃で、敵に接近された状況で有効だ。光輪2回発生後は降り注いだミサイルがしばらく残り、敵接触時に爆発する地雷として機能する。


▲個別に狙う必要のない点は優れるが、連射性能は低いためほかのポッドに比べると火力は落ちる。

∵ポッド・プログラムについて

ポッド・プログラム（以下、プログラム）はポッドの特殊アクションで、攻撃手段となるプログラムだけでなく、攻撃を防ぐシールドを展開したり、HPを回復したりと効果はさまざまだ。プログラムはメンテナンス屋で購入できるほか、クエストの報酬などで入手できる。プログラムはポッドにセットしたあと、そのポッドが随行している状態でL1ボタンを押すと使用でき、使用後はプログラムごとに設定されたクールタイムが経過するまで再使用はできない。なお、プログラムの動作中は無敵状態になるので、敵の攻撃に合わせた発動も有効だ。

■ポッド・プログラムの特徴

- ポッドごとにプログラムをセットでき、1つのプログラムを複数のポッドにセットすることも可能
- プログラムの威力はポッドの強化Ｌｖに応じて上昇する

■ポッド・プログラムの効果

R010：レーザー

入手方法

初期装備



前方にレーザーを照射。射程が長いうえに貫通性能があるので、複数の敵を巻き込める。初期装備ながら、終盤まで有用な高性能プログラムだ。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
105	120	140	160
再使用時間	660		

R020：ミラージュ

入手方法

レジスタンスキャンプで購入



姿を消した状態で周辺を斬りつける。攻撃範囲が狭く威力も低いが、動作終了時に跳ね上がる性質を利用し、空中で出して高所へ移動する使い方が可能。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
25	35	45	55
再使用時間	600		

R030：ハンマー

入手方法

レジスタンスキャンプで購入



巨大なハンマーを出現させて前方に叩きつける。威力は高めだが射程は短く、攻撃範囲もそこまで広くはないので、有効距離を把握して確実に当てよう。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
125	140	160	180
再使用時間	600		

R040：ブレード

入手方法

レジスタンスキャンプで購入



約10秒間、プレイヤーの周囲をポッドが旋回し、接触した敵にダメージを与える。発動中は射撃を実行できないが、敵の接近を阻みたい場面で役立つ。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
12	20	30	40
再使用時間	1200		

R050：スピアー

入手方法

レジスタンスキャンプで購入



槍状のエネルギーを前後の地面から突き出して攻撃する。槍が刺さった敵は、槍が消えるまで動きを封じられる。敵に囲まれた状況での使用が効果的。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
105	120	140	160
再使用時間	600		

A060：Pシールド

入手方法

レジスタンスキャンプで購入



物理攻撃を防ぐシールドを展開し、物理攻撃を受けた場合は敵を弾いてその体勢を崩す。持続時間は約4秒と短いので、敵の攻撃に合わせて発動しよう。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
0	0	0	0
再使用時間	1254		

R070：Mシールド

入手方法

レジスタンスキャンプで購入



弾やレーザーなどの射撃を無効化するシールドを展開。効果は約4秒しか続かないが、回避困難な量の射撃を浴びせられた状況では非常に頼りになる。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
0	0	0	0
再使用時間	1254		

A080：ウェーブ

入手方法

「流浪のカップル（P.131）」の報酬



ポッドを掴んで跳び、真下に叩きつけることにより落下地点を中心に衝撃波が広がる。地上に群れる敵をまとめて攻撃できる便利なプログラムだ。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
65	75	85	100
再使用時間	600		

A090：ワイヤー



入手方法

「記憶喪失（P.129）」の報酬

ロックオン対象または照準の位置にワイヤーを射出し、敵に当たると急接近する。射程が長く、敵の体勢を崩しやすいが、ダメージは与えられない。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
0	0	0	0
再使用時間	0		

A100：デコイ



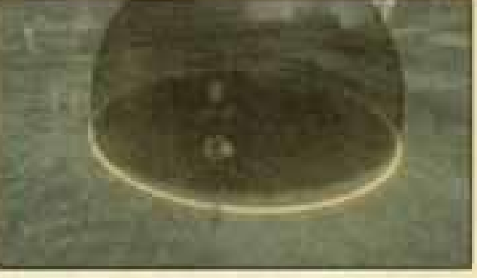
入手方法

Ch.12以降の廃墟都市で入手

目前にプレイヤーのホログラムを投影し、敵の注意を引きながらポッドが射撃する。動作中は別のポッドに切り替え、離れた位置から射撃すると安全。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
7	7	7	7
再使用時間	1310		

A110：スロー



入手方法

「データ解析の鬼・弐（P.130）」の報酬

時間を歪める弾を投げ、範囲内の敵の動きを鈍らせる。効果は5秒ほど持続し、弾を発射した直後から射撃を実行可能になるので追撃しやすい。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
0	0	0	0
再使用時間	1254		

A120：リペア



入手方法

「倉庫番3（P.131）」の報酬

プレイヤーの位置に回復効果のあるレーザーを照射し、これに触れると持続的にHPが回復する。ポッドは動かないので、照射が終わるまで待機しよう。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
0	0	0	0
再使用時間	1200		

A130：ボム



入手方法

「贈り物（P.130）」の報酬

前方に向け、合計20発の小型爆雷を投下し続ける。小型爆雷は周囲の敵を巻き込みやすいので、敵が前方に群がっている状況で使うと非常に効果的。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
25	30	40	50
再使用時間	750		

A140：グラビティ



入手方法

「機密情報の奪還（P.131）」の報酬

重力弾を目前に投げ、範囲内の敵を中心に引き寄せる。効果は約5秒と長くはないが、敵が多いときは引き寄せたあとにまとめて攻撃できる。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
0	0	0	0
再使用時間	1254		

A150：ヴォルト



入手方法

Ch.12以降の遊園地廃墟で入手

近くの敵を感電させ、動きを封じながら継続的にダメージを与える。攻撃対象は1体だけで多数を相手には不向きだが、動きを止められる点は優秀だ。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
70	80	100	120
再使用時間	600		

A160：ミサイル



入手方法

Ch.12以降の工場廃墟で入手

ポッドに飛び乗って勢いよく突進する。突進中は進路を変更でき、突進がヒットした直後に別の攻撃へ移れるため、中距離から攻め込む手段として有用。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
60	70	80	100
再使用時間	600		

A170：スキャナー



入手方法

Ch.08-01_1:2B 9S捜索で入手

隠し採取ポイントに反応する音波を発生させる。採取ポイントに近づくほど音波の発生間隔が短くなり、目前まで接近すると採取ポイントが可視化する。

攻撃レート			
Lv:1	Lv:2	Lv:3	Lv:4
0	0	0	0
再使用時間	0		

複数のポッドでプログラムを発動

ポッドを複数所持している状況でL1ボタンを長押しすると、別のポッドもプログラムに参加する。準備に時間を要するものの、性能は強化される。



▲3体同時のプログラムは攻撃範囲や持続時間などが強化されるが、全機が長いクールタイムに入るデメリットも。

プラグイン・チップについて

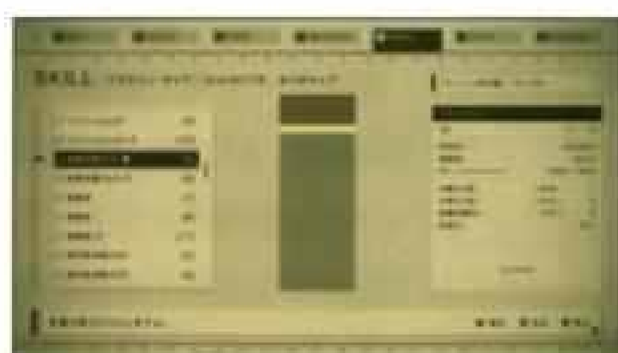
プラグイン・チップ（以下チップ）は義体に装着することにより、さまざまな効果を得られる強化アイテム。チップには個別にコストが設定されており、義体に装着した際はコスト分だけ義体のストレージ容量が使用される仕組みで、この容量に収まらないコストのチップは装着できない。なお、ストレージ容量の初期値は40だが、メンテナンス屋で「ストレージ容量増設」を購入することにより最大128まで拡張できる。有用なチップを入手してもストレージ容量が少ないと追加で装着できないので、ストレージの増設は優先的に投資すること。



▲チップは3パターンの設定が可能。探索用や戦闘用などでチップを組み、使い分けるといい。

チップの入手方法とコストの違い

チップの入手方法はショップでの購入や敵のドロップ、宝箱の中身やクエストの報酬など。この中ではショップでの購入が手軽だが、コストが最大値なのでストレージ容量を圧迫してしまう。これに対し、ショップ以外の入手方法の場合はコストがランダムに決まるため、低コストのものを入手できる可能性がある。早急に必要なもの以外はショップでは購入せず、コストの低いチップを求めて探索したほうがいい。なお、敵のドロップするチップは敵ごとに設定されており、レベルが高くなるほどランクの高いチップをドロップするようになる。



▲名称に◆のマークが付いているチップは、コストが最小値のチップであることを示している。

チップの合成とコストの増加

チップの名称に付記された数字はランクを示しており、これが高いほどチップの効果は高くなる。同じ種類でランクも同じチップであれば、メンテナンス屋で合成を依頼することでチップ2個を合成し、1個の上位ランクのチップにできる。ただし合成時は右記の計算式に沿い、コストが増える。また、ランクは最大で＋8まで上昇するが、＋7以上の合成は森林地帯の谷底にいる谷のロボのショップでのみ実行可能だ。なお、同じ種類のチップを複数セットすると効果は合算されるが、＋8の効果が最大値であり、合算効果は最大値以上は発揮されない。

■ 合成時のコストの増加量

- 素材となるチップの（コストの合計÷2）＋（合成後のランク×0.5）
- ＋1への合成時は（コストの合計÷2）＋1。計算結果の小数点以下は切り捨て。

有用なオススメのチップ

下表にゲームを進めるうえで役立つオススメのチップをまとめているので、参考にしよう。「アイテムスキャン」「アイテム自動吸着」「銃弾回避システム」の3種類は特殊なチップで、コスト最小値のものをショップで購入できるため、店頭に並んだら即購入しよう。「クールダウン高速化」はクエストの報酬でランクの高いチップを入手できるが、コストは固定ではないので、低コストが出るまでやり直すのも手だ。「衝撃波」や「オーバークロック」は、敵のドロップ以外にエミールのショップでも購入可能。どちらもランクが低くても戦闘時に役立つので、入手できたら装着しよう。

■ オススメのチップ

名称	おもな入手方法	オススメの理由
アイテムスキャン	ショップで購入	近距離マップに宝箱や採取ポイントの位置が表示される。
アイテム自動吸着	デボル、ポポルから購入	採取ポイントを調べずに近づくだけで入手できるので手間を省ける。
銃弾回避システム	デボル、ポポルから購入	敵の弾を避けやすくなる。特にCh.10のイヴ戦では非常に役に立つ。
クールダウン高速化	クエスト「続・巨大ロボの調査」	クエスト報酬で＋6が入手でき、ポッド・プログラムの回転率が上がる。
攻撃HP回復	敵のドロップ、死体採取	回復薬の消費を抑えられる。オートHP回復や撃破HP回復も同様に有用。
クリティカルUP	ショップで購入、敵のドロップ	近接攻撃でクリティカルヒットが発生するようになり、敵を撃破しやすくなる。
衝撃波	敵のドロップ	近接攻撃時に衝撃波が飛ぶようになり、離れた位置の敵を巻き込める。
オーバークロック	敵のドロップ	ジャスト回避後に敵の動きがスローになり、攻撃を仕掛けやすくなる。
取得経験値UP	ショップで購入、敵のドロップ	経験値を稼ぎたいときに。素材の入手を優先する場合はドロップ率UPを。

ハッキングについて

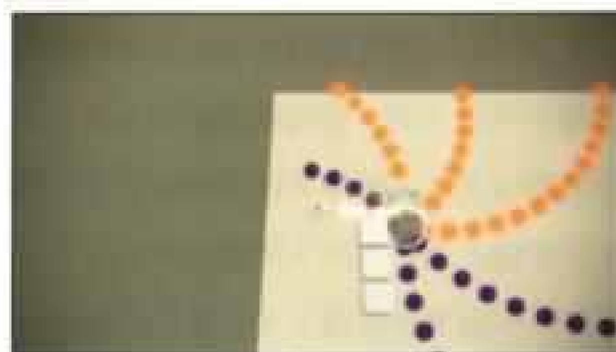
ハッキングはおもに9Sが実行できるアクション。ハッキング可能な敵や宝箱などが有効射程圏内にいるときに△ボタンを押し続けると、対象物に表示されるゲージが蓄積していき、最大に達するとハッキングステージに移行する。ゲージが最大まで蓄積するまでの時間は対象により異なり、大型やボスなどは長くなる傾向があるほか、途中で中断した場合は時間経過でゲージが減少する。なお、ハッキングステージには3段階の難易度設定があり、それぞれの難易度に16種類、合計48ステージが用意されている。大型やボスはステージの難易度が高い。



▲ハッキングは物理攻撃ではないため、敵がシールドや装甲を装備していても防がれることはない。

ハッキングステージのギミック

ハッキングステージは操作方法が通常時とは異なり、左スティックで移動、右スティックで方向転換、R1ボタンで射撃、L2ボタンでロックオンを実行できる。ステージ内には下記のようなギミックが存在し、ステージ内に存在するコアの全破壊がクリアの条件となる。機体が3回ダメージを受けたり、制限時間を過ぎたりした場合はハッキング失敗となり、プレイヤーのHPが一定量減少する。なお、ハッキングステージでもオート系のチップが機能し「オート回避」と「オート射撃」を装着するとダメージを受けずに進める。これはゲームセンターでも有効だ。



▲弾を遮断するブロックを盾に応戦し、ブロックがなければ円を描くように動いて弾をかわそう。

■ ギミックの特徴

コア

ステージ内のすべてのコアを撃破するとクリアとなる。シールドを展開している場合はダメージを与えられないが、周囲の敵や別のコアを撃破すると解除できる。

敵の攻撃

黄色の弾は射撃で打ち消し可能で、紫色の弾は打ち消せない。三角形の追尾弾は射撃で打ち消し可能だが、黄色の弾よりも耐久度が高い。また、追尾弾には白ブロックや黒ブロックに触れても消滅しない特性もある。

白ブロック

攻撃を遮断し、進路を妨げるブロック。自機が触れてもダメージはない。

黒ブロック

射撃で破壊できるブロック。敵の攻撃は遮断するので、壊す必要がなければ残しておくといい。四角形ではなく壁状の薄いタイプも存在するが、特性は同じ。

ダメージブロック

攻撃を遮断し、自機が接触するとダメージを受けるブロック。一定のルートで動く場合もある。

通常敵

基本となる敵。打ち消せる弾を撃ってくるだけなので、射撃を続ければ対応できる。

ガード敵

前方からの射撃を防ぐガードを装備した敵。背後に回り込んで攻撃する必要がある。

砲台

その場から動かずに弾を撃ってくる砲台。通常の敵に比べると耐久度は高め。

ガード砲台

低速で回転するガードで射撃を防ぐ砲台。ガードの隙間を狙って攻撃を当てよう。

爆弾

プレイヤーの射撃で起爆し、近くにいる敵を攻撃できる。自機は爆発に巻き込まれない。

追尾爆弾

プレイヤーに接近してくる爆弾。接触するだけならダメージは受けないが、通常の爆弾と違って敵の攻撃でも起爆し、敵が起爆した場合は爆風に触れるとダメージを受ける。

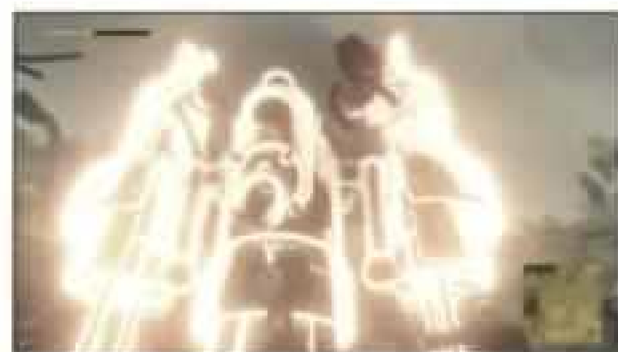
ハッキング成功時の効果

ハッキングに成功すると、対象が宝箱の場合は中身のアイテムを入手でき、敵の場合には爆発が発生して大ダメージを与えられる。この爆発は周囲の敵を巻き込むため、敵の数が多い場面でのハッキングは非常に効果が高い。また、対象が非好戦的、もしくはプレイヤーに気づいていない状況でハッキングに成功した場合は、そのあとの処理を下記の中から選択可能になる。従属化やリモート操作は爆破と違ってダメージは与えないが、状態を解除する際には敵を自爆させることができるので、どの選択肢を選んでも戦況が有利になることは間違いない。


▲爆発で敵に与えるダメージ量は、ハッキング対象に与えたダメージ量の半分と十分に高威力。

■ **ハッキング後の処理の違い**

爆破



対象の敵を爆破し、周囲にいる敵を巻き込んで大ダメージを与える。爆発の威力は敵とのレベル差で大きく変化し、プレイヤーのレベルが敵と同等以上なら一撃で撃破可能な威力になるが、敵のほうがレベルが高い場合は威力が減衰する。

従属化



対象の頭上に光の輪が付いて同行するようになり、近づいてきた敵を自動的に攻撃してくれる。一度に3体まで従属化可能。プレイヤーの攻撃は従属化した敵に対して当たらなくなるが、自爆を実行すると従属化した対象を破壊できる。

リモート操作



対象を遠隔操作する。□ボタン、R1ボタン、L1ボタンで異なる攻撃を使用でき、ハッキングも可能。遠隔操作中は攻撃を仕掛けない限りは基本的に敵から攻撃されない。自爆を実行すると機体を爆破し、その位置に本体が復帰する。

プラグイン・チップでハッキングを強化

右記にまとめた4種類のチップは、いずれもハッキング成功時に効果を発揮するため、9S操作時に活用しよう。「スタン」と「炎上」は爆破後に効果を発揮するので、一撃で撃破できるようなら「回復ドロップ」のほうが有用だ。

■ **ハッキング後に効果を発揮するプラグイン・チップ**

名称	効果
リモート操作強化	リモート操作時の機体のＬｖが上昇する。
スタン	爆破に巻き込んだ敵が痺れてしばらく動かなくなる。
炎上	爆破に巻き込んだ敵が炎に包まれ、HPが徐々に減少する。
回復ドロップ	爆破で撃破したときに一定の確率で回復薬をドロップする。

ゲームセンターで報酬を獲得

Bルート以降に解放されるゲームセンターでは、クリアしたことのあるハッキングステージをプレイできる。ステージを選択できるトレーニングと、最大で48ステージの連戦となるチャレンジの2種類のモードがあり、後者は連続でクリアしたステージの数に応じて、右記の初回報酬が用意されている。なお、全ステージを連続クリアした場合、報酬でハッキング後に効果を発揮するチップを全種類獲得可能。すべて＋6と効果が高く、運よくコストが低ければ重宝する。

■ **チャレンジの連続ステージクリアによる初回報酬**

8ステージ	24ステージ	40ステージ
回復薬：小	回復薬：大	単純な機械×3
物理攻撃力UP：小	物理攻撃力UP：大	精巧な機械×2
射撃攻撃力UP：小	射撃攻撃力UP：大	複雑な機械
物理ダメージ軽減：小	物理ダメージ軽減：大	20000G
射撃ダメージ軽減：小	射撃ダメージ軽減：大	
1000G	5000G	

16ステージ	32ステージ	48ステージ
回復薬：中	回復薬：全	リモート操作強化＋6
スキル回復速度UP：小	スキル回復速度UP：大	スタン＋6
耐衝撃：小	耐衝撃：大	炎上＋6
高速走行：小	高速走行：大	回復ドロップ＋6
お金ドロップUP：小	お金ドロップUP：大	50000G
3000G	10000G	

∵アイテムについて

アイテムは右記のように分類でき、回復と強化、サポートに該当するものは使用すると消費される。アイテムにより特殊効果が発動した場合は、メニュー画面のステータス欄と通常画面のHPゲージ付近に下記のようなアイコンが表示されるので、見方を確認しておこう。



▲敵の攻撃で状態異常が発生した場合は、メニュー画面のステータス欄に異常の内容が表示される。

■アイテムの分類と内容

●回復
HPや状態異常を回復する。

●強化
戦闘に関連する能力を一定時間強化できるアイテム。物理攻撃や射撃の威力アップ、ポッド・プログラムのクールダウン速度向上、攻撃を受けてもひるまなくなるといった効果がある。

●サポート
移動速度の向上や、敵がドロップするお金の量が増えるといった支援的な効果があるアイテム。

●素材
武器やポッドの強化に必要となる素材。説明欄に「ショップで換金できる」と記載されたアイテムは、強化には使用しない換金用のアイテムとなる。

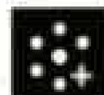
●重要アイテム
ストーリーの進行過程で入手する重要なアイテム。キャラクターの外見が変化するアクセサリや、ジュークボックスで使用できるレコードなども含まれる。

●釣果物
釣り（P.071）で入手できる釣果物。

■ステータスアイコンの見方

 電撃無効

 物理攻撃力UP

 射撃攻撃力UP

物理ダメージ軽減

射撃ダメージ軽減

プログラム再使用速度UP

ひるみ無効

移動速度UP

お金ドロップUP

アイテムの入手方法

アイテムはショップ購入のほか、各地に存在する宝箱や採取ポイントなどのオブジェクト、敵のドロップなどで入手できる。宝箱やプログラム「スキャナー」使用時に発見できる採取ポイントに関しては、基本的には1回のみ入手可能。なお、ショップで販売される回復系アイテムや素材は、Bルート移行時とC/Dルート移行時に価格が上昇する。

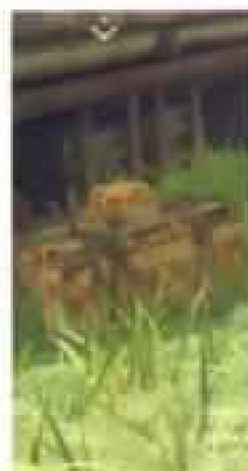
■フィールドのオブジェクト



宝箱（小）



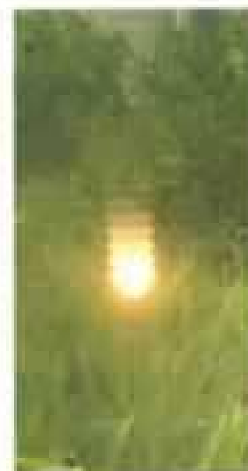
宝箱（中）



ハッキング宝箱



死体



採取ポイント

■アイテムの入手先

●ストーリー
ストーリーの進行過程で自動的に入手する。重要アイテムが多い。

●サブクエスト（P.129）
サブクエストをクリアしたときの報酬として入手する。

●ショップ（P.132）
武器屋や道具屋など、各地にあるショップで購入する。

●採取ポイント
採取ポイントの発生位置は固定だが、すべての位置に配置されるわけではなく、データのロード毎にランダムに決定される。また、ポッド・プログラム「スキャナー」で発見できる採取ポイントも存在し、こちらは配置が固定で一度しか入手できない。

●死体
アンドロイドの死体を調べると、死体が消えてアイテムを入手できる。

●宝箱
宝箱は小サイズと中サイズの2種類があるほか、ハッキングでのみ開く宝箱もある。

●敵のドロップ（P.139）
敵を撃破するとお金やアイテムをドロップする。

●釣る（P.071）
釣果物は釣りを実行する場所で変化し、一定の確率で抽選される。

アクセスポイントについて

各地に点在するアクセスポイントを調べると、最初は周辺のマップ情報が解放され、以後はメニュー画面で地形確認ができるようになる。また、アクセスポイントでは右記のメニューを選択でき、ストーリーが進行すると各地の解放済みのアクセスポイントへ転送可能となる。移動時間の短縮を図るためにも、アクセスポイントは見逃さずに解放すること。

■アクセスポイントのメニューの内容

名称	内容
クイックセーブ	最後にロードしたセーブスロットにデータをセーブする。
端末へ転送	他の端末へ移動する。レジスタンスキャンプからバンカーへの転送以外はCh.05-04以降に使用可能になる。
メールBOX	受信したメールの内容を確認できる。
チャプターセレクト	C/Dルートクリア後に使用可能。任意のチャプターで遊べる。
ゲームセンター	Bルート以降に使用可能。ハッキングステージで遊べる。

■アクセスポイントの最短の解放タイミング

名称	解放タイミング
バンカー	Ch.01-04
レジスタンスキャンプ	Ch.02-01
廃墟都市：中央	Ch.02-01
廃墟都市：工場廃墟付近	Ch.02-01
廃墟都市：鉄塔付近	Ch.02-01
砂漠地帯：キャンプ	Ch.02-01
砂漠地帯：油田	Ch.03-01
砂漠地帯：マンモス団地	Ch.03-02
遊園地廃墟：のりもの広場	Ch.04-01
パスカルの村	Ch.05-01
森林地帯：中央	Ch.06-03
森の城：前	Ch.06-03
森の城：王室前	Ch.06-04
工場廃墟：入り口	Ch.02-01
工場廃墟：格納庫	Ch.09-02
工場廃墟：溶鉱炉前	Ch.09-02
水没都市：沿岸	Ch.05-03

アクセスポイントの障害発生

アクセスポイントは敵の攻撃により障害が発生していることがあり、この場合は周辺の敵を撃破するまで再利用できない。また、解放済みのアクセスポイントが敵の妨害を受けることもある。障害を排除しないと転送先として指定できないので、現地に赴いて敵を撃破しよう。



▲障害が発生しているアクセスポイントは障壁に包まれ、周囲の敵を排除しないと利用できない。



▲ストーリーの進行状況によっては、故障が原因で一時的にアクセスポイントが利用できない場合も。

データについて

メニュー画面のデータの項目では、特定条件を満たしたときに登録される各種データを閲覧できる。この項目は下記の7種類に分かれており、項目ごとに収集率がパーセンテージで表示される。このうちアーカイブと個体データは80％超過でトロフィーを獲得でき、個体データの収集率はクエスト「情報収集部隊」のクリア条件にも絡むので、初めて遭遇した敵はもれなく撃破しながらゲームを進めよう。なお、個体データの登録条件はほとんどが初回の撃破時だが、ほかにもストーリーの進行やクエストの達成、会話などが条件となる個体も存在する。



▲魚図鑑では釣った魚が登録され、魚ごとに詳細な解説を閲覧できるのでコンプリートを目指そう。

■データの項目と内容

名称	内容と登録の基準
アーカイブ	重要な過去の記録データ。ストーリーの進行やサブクエストの報酬、宝箱などから入手でき、入手時に登録される。
個体データ	機械生命体やアンドロイドに関するデータ。対象の撃破や特定のイベント終了など、登録の条件は対象によって異なる。
チュートリアル	ゲーム中で表示されたチュートリアルを閲覧できる。チュートリアルの表示後に登録される。
ウェポンストーリー	入手した武器にまつわるストーリーを閲覧できる。ストーリーは4段階に分かれており、武器の強化に応じて解放される。
絵本	ストーリーの進行過程で流れる絵本の動画を閲覧できる。視聴時に登録され、ストーリーの進行だけで100％になる。
魚図鑑	釣りで獲得した釣果物の情報を閲覧できる。釣りでアイテムを入手した際に登録される。
ノベル	入手したノベルを閲覧できる。ノベルを入手した時点で登録される。

∵ 釣りの詳細と釣果物

釣りは水辺であればいつでもどこでも実行可能で、ポッドが釣り竿として機能するため、釣り具や餌などのアイテムは必要ない。水辺で○ボタンを長押しすると釣りが開始され、再度○ボタンを入力すると照準の位置に向けてポッドを投げる。あとは魚がヒットしてポッドが深く沈むタイミングで○ボタンを入力すれば釣り上げられる。なかなかヒットしない場合は、中断して再度投下しよう。下表には場所ごとの釣果物と確率を記載しているが、確率は小数点以下を四捨五入しており、合算しても100%にならない場合があるので参考程度に。



▲水没都市の浅瀬は崩れた道路とビルの間にある水辺を、深間は崩れた道路から見渡せる海を指す。

■ 場所ごとの釣果物（★はその場所でのみ釣れるものを示す）

川（廃墟都市）

名称	確率
メダカ	22
フナ	11
コイ	11
★メダカ型機械生命体	22
コイ型機械生命体	11
フナ型機械生命体	11
機械生命体の頭部	2
ガスボンベ	10

オアシス（砂漠地帯）

名称	確率
アロワナ	6
メダカ	46
フナ	23
コイ	23
★カブトムシウオ	1

油田（砂漠地帯）

名称	確率
★アブラ	22
コイ型機械生命体	11
フナ型機械生命体	11
ダルマウオ型機械生命体	3
フグ型機械生命体	11
ヒトデ型機械生命体	11
タイ型機械生命体	11
アジ型機械生命体	11
機械生命体の頭部	1
バッテリー	9

橋付近（遊園地廃墟）

名称	確率
メダカ	31
フナ	15
コイ	15
★淡水エイ	2
コイ型機械生命体	15
ピラルク型機械生命体	8
★淡水エイ型機械生命体	4
機械生命体の頭部	1
壊れた銃器	9

川（廃墟都市、谷底）

名称	確率
アロワナ	3
メダカ	24
フナ	12
コイ	12
毛ゴイ	3
コイ型機械生命体	12
ピラルク型機械生命体	6
フナ型機械生命体	12
ダルマウオ型機械生命体	3
★アロワナ型機械生命体	3
機械生命体の頭部	1
ガスボンベ	9

下水道

名称	確率
機械生命体の頭部	1
タイヤ	21
ガスボンベ	21
バッテリー	21
壊れた銃器	21
★武器：鉄パイプ	16

浅瀬（水没都市）

名称	確率
ミジンコ	11
リョウガン	2
★シーラカンス	3
フグ	5
アジ	5
★カブトガニ	5
★ヒトデ	11
タイ	5
フグ型機械生命体	5
ヒトデ型機械生命体	5
タイ型機械生命体	5
アジ型機械生命体	5
★カブトガニ型機械生命体	5
機械生命体の頭部	1
タイヤ	8
ポッド	17

地底湖（廃墟都市、エミールの住処）

名称	確率
アロワナ	5
★フタクビ	9
メダカ	38
フナ	19
★ダルマウオ	9
コイ	19

川（森林地帯）

名称	確率
アロワナ	3
メダカ	24
フナ	12
コイ	12
毛ゴイ	3
★ピラルク	1
コイ型機械生命体	12
ピラルク型機械生命体	6
フナ型機械生命体	12
ダルマウオ型機械生命体	3
機械生命体の頭部	1
ガスボンベ	9

深間（水没都市）

名称	確率
ミジンコ	14
リョウガン	2
フグ	7
★カジキ	1
アジ	7
タイ	7
★ウバザメ	7
フグ型機械生命体	7
★カジキ型機械生命体	1
タイ型機械生命体	7
★シーラカンス型機械生命体	2
アジ型機械生命体	7
★ウバザメ型機械生命体	7
機械生命体の頭部	1
タイヤ	7
ポッド	17

Knowledge & Techniques

ゲームの進行に役立つ知識とテクニック

行動可能範囲を広げる連続アクションやボス戦で有効なコンボなど、ゲームを進めやすくなるテクニックを紹介。チェックして戦闘や探索に役立てよう。

空中のアクションで移動距離を延ばす

世界をくまなく探索するためには、高所へ登ったり、離れた場所へ飛び移ったりする必要が出てくる。その場合に単純な2段ジャンプだけではたどり着けない場所が多数存在するため、どのキャラクターでも活用可能な連続アクションを把握しておこう。複数のアクションを組み合わせて使用することにより、移動可能範囲を大きく広げることが可能だ。

■ 高所へ移動する際に有効な連続アクション

上昇攻撃



空中ジャンプ



◀上昇攻撃で跳ねたあとに頂点付近で空中ジャンプを実行すると、2段ジャンプをするよりも高く跳躍できる。装備している武器の種類を問わず実行可能だ。これ以上高く跳ねたい場合は、空中ジャンプ後にプログラム「ミラージュ」を使用すればいい。

■ 長距離を飛び移る際に有効な連続アクション

掴まり滑空廻し蹴り



空中ジャンプ



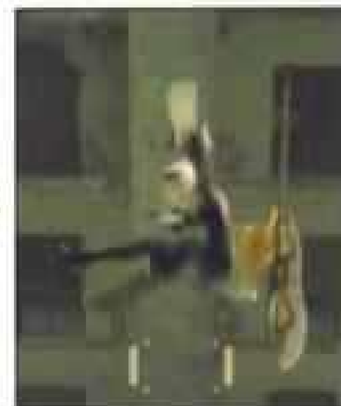
掴まり滑空廻し蹴り



空中回避行動



掴まり滑空廻し蹴り



▲掴まり滑空の最中に攻撃ボタンで出せる掴まり滑空廻し蹴りは、動作中に浮き上がるので飛距離を稼ぎやすい。これはジャンプや空中回避行動のあとに1回ずつ出せるので、ジャンプ後に上記の順番で3回出そう。最後の廻し蹴りのあとはスピードアタックやプログラム「ロケット」などでさらに飛距離を伸ばすことも可能だ。

高所からの落下では自爆アクションを活用

高所から落下すると着地時にダメージを受けるので、掴まり滑空で安全に降下することが基本だが、自爆アクションを使用する方法でもダメージを受けずに着地できる。こちらのほうがすばやく着地できるのでオススメだ。

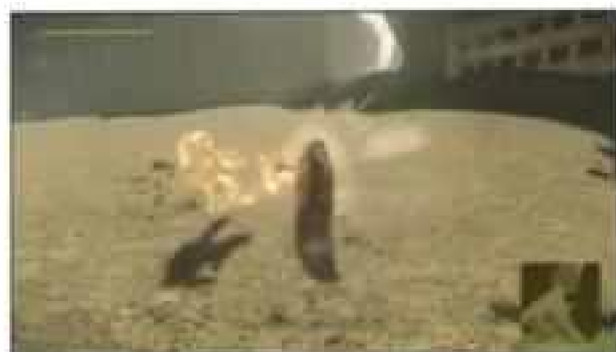




◀空中で自爆アクションを実行すると落下速度が上がり、そのまま着地しても無傷。自爆が発動しないように何度か繰り返そう。

長距離移動の際は野生動物に乗る

野生の動物には「動物の餌」を食べさせたり「高級な匂い袋」や「極上の匂い袋」を所持した状態で近づいて○ボタンを押すなどすると騎乗でき、高速で移動できる。砂漠地帯のような広い場所は騎乗すると時間短縮を図れるので、各種匂い袋は早い段階で入手しておこう。



▲騎乗中のダッシュは移動速度が上がるうえ、接触した敵を吹き飛ばしてダメージを与えられる。

■ 騎乗時の操作方法

名称	コマンド
移動	左スティック
ジャンプ	×ボタン
ダッシュ	R2ボタン
降りる	○ボタン
射撃	R1ボタン

ボス戦では上昇攻撃でコンボを狙う

敵に地上で攻撃を当て続けても、体勢を立て直して反撃に転じられることも多いため、一方的に攻撃を当て続けることは難しい。ただし、敵を空中に浮かせた場合は反撃を出される心配がなく、安全に追撃を決めることが可能だ。空中に浮かせることが可能なアダムやイヴ、A2などのボスに対しては、下記で紹介しているコンボを狙ってみよう。

■ 吹き飛ばさずに着地して上昇攻撃を繰り返すコンボ



◀上昇攻撃後の空中スピードアタックは、敵を吹き飛ばさないように数発にとどめ、着地後に再度上昇攻撃を狙う。後方へのステップで逃げられても、空中回避行動で再接近可能だ。

■ 敵を落下させずに浮かせ続けるコンボ



◀上昇攻撃のヒット直後に空中ジャンプをすると敵より先に着地でき、即座に上昇攻撃を出せば浮かせ続けられる。位置の調整が難しく、横視点の戦闘以外で繰り返すことは至難の業。

進行状況に応じた効率のよい方法でお金を稼ぐ

メンテナンス屋で各種プログラムやストレージ容量増設を購入したり、チップの合成を繰り返したりすると大金が必要になるので、効率的なお金の稼ぎ方を把握しておこう。ストーリーの進行状況に合わせた方法を取ることで、より効率よくお金を稼ぐことが可能となる。



▲敵がドロップする「機械生命体のコア」は高額で売れる。換金用アイテムは即売却してしまおう。



▲「放浪のカップル」や「天才発明家」などのクエストは大金が必要になるので金稼ぎが必須。

釣果物を売却

Aルート序盤では、釣りで入手できる釣果物を売ると結構な金額を稼げる。遊園地廃墟で機械生命体に話しかけると入手できるアイテムの売却も有効。



▲釣りは元手不要で始められるので手軽。データの魚図鑑も埋められるので、一石二鳥と言える。

アルビノ種を狩る

野生動物には身体が白いアルビノ種が存在する。遭遇機会は少ないが、仕留めれば15000Gで売却できる肉を高確率でドロップするので狙い目だ。



▲アルビノ種は明らかに白いので見分けは容易。運よく遭遇できた際は、見逃さずに仕留めること。

転売で儲ける

チャプターセレクト解放後に可能な稼ぎ方。Aルートの遊園地廃墟のショップで素材を購入後、物価レートの高いC／Dルートのショップで売却するだけ。



▲高額の「分厚い辞書」を買い込み、ショップの距離が近いチャプター11-01を選択して売ろう。

武器の強化に必要な素材を効率よく集める

下表では武器とポッドの強化に必要な素材の総数と、おもな入手先をまとめている。クエスト「エミールの決意」に挑戦するには、すべての武器をレベル4まで強化する必要があるため、素材の所持数を確認しながら集めよう。C/Dルートクリア後なら「獣皮」以外はショップで購入可能だ。ポッドの強化でネックになるのは、森林地帯と水没都市の採取ポイントで取れる素材なので、これらのエリアでは採取ポイントをもれなく調べ回ろう。「単純な機械」と「精巧な機械」は、採取とクエスト報酬のほかにゲームセンターの報酬でも入手可能だ。



▲「獣皮」は動物を狩るか、チャプター02でクエスト「武器屋の依頼」を繰り返し受注するといい。

■武器の強化に使用する素材の合計数とおもな入手先（五十音順）

名称	総数	おもな入手先
アンバー	34	遊園地廃墟のショップ
隕石の欠片	6	博士ロボのアイテムショップ
大きな歯車	21	エミールショップ（高速パターン1）※1
大きなバッテリー	21	エミールショップ（高速パターン1）※1
頑丈なソケット	12	エミールショップ（高速パターン1）※1
機械生命体の脚	18	パスカルのアイテムショップ
機械生命体の頭	22	パスカルのアイテムショップ
機械生命体の腕	26	パスカルのアイテムショップ
機械生命体の胴体	18	パスカルのアイテムショップ
綺麗なケーブル	21	エミールショップ（高速パターン1）※1
綺麗なナット	12	エミールショップ（高速パターン1）※1
切れたケーブル	36	エミールショップ（低速パターン1）※3
金鉱	40	遊園地廃墟のショップ※2
銀鉱	60	遊園地廃墟のショップ※1
黒真珠	18	遊園地廃墟のショップ※2
形状記憶合金	38	エミールショップ（高速パターン1）※1
壊れた回路	50	エミールショップ（低速パターン1）
壊れたゼンマイ	75	エミールショップ（低速パターン1）
壊れたバッテリー	42	エミールショップ（低速パターン1）※3
錆びた塊	95	エミールショップ（低速パターン1）
錆びたボルト	36	エミールショップ（低速パターン1）※3
獣皮	30	動物のドロップ、サブクエスト報酬
真珠	54	遊園地廃墟のショップ※1
新品のネジ	12	エミールショップ（高速パターン1）※1
新品のボルト	18	エミールショップ（高速パターン1）※1
水晶	80	遊園地廃墟のショップ
磨り減ったネジ	24	エミールショップ（低速パターン1）※3
小さな歯車	42	エミールショップ（低速パターン1）※3
チタン合金	57	エミールショップ（低速パターン1）※3
つぶれたナット	24	エミールショップ（低速パターン1）※3
鉄鉱	80	遊園地廃墟のショップ
銅鉱	100	遊園地廃墟のショップ
伸びたコイル	24	エミールショップ（低速パターン1）
パイライト	65	遊園地廃墟のショップ※1
凹んだソケット	24	エミールショップ（低速パターン1）※3
凹んだ金属板	76	エミールショップ（低速パターン1）※3
メテオライト	19	博士ロボのアイテムショップ
モルダバイト	20	遊園地廃墟のショップ※2
歪んだ針金	24	エミールショップ（低速パターン1）

※1……Bルートクリア後
※2……C/Dルートクリア後
※3……Bルートアダム戦後

■ポッドの強化に使用する素材の合計数とおもな入手先（五十音順）

名称	総数	おもな入手先
機械油	6	遊園地廃墟のショップ※2
キノコ	20	森林地帯、森の城で採取
木の実	20	遊園地廃墟のショップ
強化パーツ・小	3	黄金の敵のドロップ、「ロボ道場・紅帯」、「アネモネの過去」報酬
強化パーツ・中	3	複製された街、森林地帯、資源回収ユニット「魂の箱」のハッキング宝箱
強化パーツ・大	3	塔の宝箱、遊園地ウサギのドロップ
巨大な卵	6	森林地帯、森の城で採取
綺麗な水	30	水没都市で採取
樹液	6	遊園地廃墟のショップ
植物の種	10	遊園地廃墟のショップ
精巧な機械	10	スキャナーで採取、クエスト報酬
染料	6	遊園地廃墟のショップ
単純な機械	20	スキャナーで採取、クエスト報酬
天然ゴム	20	遊園地廃墟のショップ※1
何かの技術書	10	遊園地廃墟のショップ※2
なめし剤	15	遊園地廃墟のショップ※1
分厚い辞典	6	遊園地廃墟のショップ※2
複雑な機械	6	「武器屋の依頼」受注後に採取
溶加剤	10	遊園地廃墟のショップ※2
汚れた本	20	遊園地廃墟のショップ※1
鷲の卵	10	森林地帯、森の城で採取

※1……Bルートクリア後
※2……C/Dルートクリア後

エミールショップの品ぞろえはデータを読み込むたびに再抽選

エミールショップはチャプター07以降で廃墟都市に出現するようになり、射撃を当てて転倒させ、話しかけることで利用できる。エミールが出現する確率は75%で、このうち50%は低速、25%は高速となる。速度はエミールが取り扱う商品内容と関係しており、低速時と高速時にそれぞれ均等確率で選択される2種類のパターンがある。エミールの出現状況や速度、品ぞろえのパターンは端末への転送やデータロードを契機に再抽選されるので、エミールが付近に出現することの多い工場廃墟の端末と他端末を往復して再抽選させるといい。



▲エミールは砂漠地帯の入口付近に初登場し、初めて会話したあとは品ぞろえが変わることがある。

オート系のチップを活用して経験値を稼ぐ

難易度EASYでのみ装着可能なオート系のチップを使うと、操作しなくても自動で敵を撃破できる。マンモス団地の縦穴空洞と複製された都市のアダムと交戦した場所は、再訪すると敵が無限に出現するため、これらの場所で右記のチップを装着すれば自動で稼ぎ続けられる。



▲敵の数が多く攻撃は激しいが、オート系のチップをすべて装着しておけば問題なく耐えられる。

■ 自動で稼ぐ際に有用なチップ

- オート攻撃
- オート射撃
- オート回避
- 撃破HP回復
- 取得経験値UP
- ドロップ率UP
- アイテム自動吸着

クリティカルヒットで大ダメージを狙う

クリティカルヒットは近接攻撃でのみ発生する可能性があり、威力が5倍に増加し大ダメージを期待できる。クリティカルヒットの発生率は、武器自体の性能とチップ「クリティカルUP」の効果の合算となり、チップの効果は最大30%まで上昇する。「クリティカルUP」のチップは、クエスト「キャンプの発展」後にオープンする森林地帯のショップで購入可能だ。店売りだとチップのコストは大きいが、買い込んで合成すると実用的になる。なお「衝撃波」のチップで飛ばせる衝撃波は遠距離攻撃扱いで、クリティカルヒットは発生しない。



▲クリティカルヒット発生時は専用の黒いエフェクトが出るので、通常ヒットとの判別は可能。

難易度VERY HARDに挑戦する場合のポイント

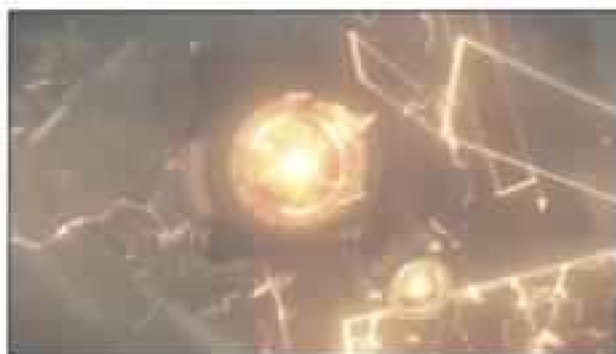
難易度VERY HARDでは敵の攻撃を受けると一撃で死亡するため、ボス戦などでは特にシビアな立ち回りが要求される。これを乗り越えるために役立つものが、攻撃を無効化できるプログラム「Pシールド」と「Mシールド」だ。敵の攻撃パターンを把握し、避けにくい攻撃に合わせて使うことでボスを撃破しやすくなる。フィールドで遭遇する敵は無視したほうが進行しやすいが、その分だけ経験値は稼ぎにくいので、サブクエストを積極的にクリアして経験値を獲得していこう。最難関は、チャプター10の空中浮遊を開始したイヴとの戦闘だ。この戦闘ではプログラムが使用できなくなり、移動速度も遅くなる関係で被弾しやすい。弾を避けやすくなる「銃弾回避システム」のチップは必須と言えるが、イヴ戦で死亡した場合、攻撃を受けると即死する関係でリスタート後の義体回収が困難となるため、装着していたチップを失いやすい。死亡した場合に備え「銃弾回避システム」のチップをデボル・ポポルから複数個購入しておくと安心だ。



▲回避困難な攻撃に対しては、一定時間無効化できるシールド系のプログラムを使い分けて対抗。



▲空中を浮遊しているイヴとの戦いでは、アイテムの「射撃攻撃力UP」で早期決着を目指そう。



▲チャプター08のシューティングステージも難所。レベルを高めEMP発生機を手早く撃破だ。

Story ストーリー攻略

プロローグからA～Dルートの各エンディングまでの流れを、チャプターごとに解説。複数のエンディング条件もチェックして、コンプリートを目指そう。

チャプターの構造と分岐について

ストーリーの主要ルートはA→B→C／Dの順番に進むが、特定の条件を満たすことにより、スタッフロールが高速で流れる上記ルートとは異なる派生エンディングに分岐する場合がある。分岐条件については、下記のチャプター全体図で確認しよう。チャプターの番号については、CまたはDルートクリア時に解放されるチャプターセレクトに準じた表記となっている。なお、ストーリーの進行とは関係なく、任意のタイミングで派生するエンディングも存在するので、それらを含めたエンディングの全条件についてはP.078を参照のこと。



▲派生エンディングを迎えた際は、エンディングの達成状況だけがセーブされてタイトル画面に戻る。

チャプター全体図

■ A／Bルート

Ch.01：プロローグ

Aルート
- Ch.01-01：ヨルハ部隊地球降下作戦
  - Ch.01-01_1：2B 空中戦
  - Ch.01-04到達前に死亡するとエンディング「W」
- Ch.01-02：工場廃墟
  - Ch.01-02_1：2B 巨大防衛兵器戦
  - Ch.01-02_3：2B 工場内探索
  - Ch.01-02_4：2B 巨大防衛兵器再戦
- Ch.01-03：超大型兵器戦
  - Ch.01-03_1：2B 地上戦
  - Ch.01-03_3：2B 空中戦
- Ch.01-04：バンカー
  - Ch.01-04_1：2Bの目覚め
- Ch.01-05：与えられる任務

Bルート
- Ch.01-01：ヨルハ部隊地球降下作戦
  - Ch.01-01_2：9S 防衛システム解除
  - 飛行ユニットから離れるとエンディング「G」
- Ch.01-02：工場廃墟
  - Ch.01-02_2：9S 工場外部の探索
- Ch.01-03：超大型兵器戦
  - Ch.01-03_2：9S 空中戦
  - Ch.01-03で9Sが死亡するとエンディング「W」
  - 制限時間内に義体を再起動しないとエンディング「F」
- Ch.01-04：バンカー
  - Ch.01-04_2：9S 2B起動セットアップのアシスト
- Ch.01-05：与えられる任務

Ch.02：レジスタンスキャンプ
- Ch.02-01：廃墟都市へ降り立つ
- Ch.02-02：砂漠へと向かう

Ch.03：アダムとイヴ
- Ch.03-01：砂漠地帯
- Ch.03-02：砂漠の団地
- Ch.03-03：アダム戦
- Ch.03-04：ヨルハ部隊員の捜索

Ch.04：狂気の歌姫
- Ch.04-01：遊園地廃墟
- Ch.04-02：戦車型機械生命体戦
- Ch.04-03：歌姫降臨
- Ch.04-04：使者の来訪

Ch.05：穿たれた大地
- Ch.05-01：パスカルの村
- Ch.05-02：超大型兵器の来襲
  - 作戦区域外へ向かうとエンディング「H」
- Ch.05-03：エイリアンシップ
- Ch.05-04：アダム・イヴ戦

Ch.06：森の王様
- Ch.06-01：バンカーでの調査報告
- Ch.06-02：商業施設跡へ
- Ch.06-03：森林地帯を探索
- Ch.06-04：森の城
- Ch.06-05：復讐者A2

Ch.07：彷徨える子供
- Ch.07-01：パスカルへの報告
- Ch.07-02：空母護衛任務の受注
- Ch.07-03：海上空中戦
- Ch.07-04：怪獣

Ch.08：複製された街へ



■C／Dルート

Ch.11：総攻撃

- Ch.11-01：2B 侵攻作戦開始
- Ch.11-02：9S 防空システムハッキング
- Ch.11-03：2B 制圧戦
  - 戦闘区域外へ移動するとエンディング「O」
- Ch.11-04：汚染されたヨルハ部隊
  - 戦闘区域外へ移動する、もしくは2Bを救出せずに一定時間が経過するとエンディング「O」
- Ch.11-05：2B バンカーからの脱出
- Ch.11-06：2B 最後
  - 時間経過で汚染率が100%になるとエンディング「P」
  - A2操作時に逃走するとエンディング「X」
- Ch.11-07：9S 別離
  - 商業施設とは逆の方向へ向かうとエンディング「Q」

随行支援する機体を選択する

A2を選択

Ch.12：砂の記憶

- Ch.12-01：A2 目覚め
- Ch.12-02：A2 砂漠地帯戦闘

随行支援する機体を選択する。A2選択時はCh.14へ、9Sを選択時、Ch.13未クリアならCh.13へ、クリア済みならCh.15へ

Ch.14：パスカルの絶望

- Ch.14-01：A2 燃料用濾過フィルターの補給
  - 「パスカルを許さない。」選択後にパスカルを破壊するとエンディング「Z」
- Ch.14-02：パスカルの日常
- Ch.14-03：A2 パスカルの救援要請
  - パスカルの村に向かわないとエンディング「M」
- Ch.14-04：A2 共食いする機械生命体
- Ch.14-05：A2 子供達
  - 子供たちを破壊するとエンディング「R」

Ch.13が未クリアならCh.13へ、Ch.15が未クリアならCh.15へ、両方ともクリア済みならCh.15-03へ

9Sを選択

Ch.13：「肉の箱」

- Ch.13-01：9S 目覚め
- Ch.13-02：9S「塔」へアクセス
- Ch.13-03：9S 覚悟
- Ch.13-04：9S 資源回収ユニット「肉の箱」

随行支援する機体を選択する。9S選択時はCh.15へ、A2選択時、Ch.12未クリアならCh.12へ、クリア済みならCh.14へ

Ch.15：「魂の箱」

- Ch.15-01：9S 戦闘継続
- Ch.15-02：9S 資源回収ユニット「魂の箱」

Ch.12が未クリアならCh.12へ、Ch.14が未クリアならCh.14へ、両方ともクリア済みならCh.15-03へ

- Ch.15-03：9S 損傷
- Ch.15-04：9S 修復

Ch.16：「神の箱」

- Ch.16-01：9S 資源回収ユニットへ向かう
- Ch.16-02：A2 資源回収ユニットへ向かう
- Ch.16-03：9S 資源回収ユニット『神の箱』
- Ch.16-04：A2 機械生命体の兄弟

Ch.17：「塔」

- Ch.17-01：9S「塔」へ向かう
  - ハッキングを途中で止めるか時間経過でエンディング「V」
  - ハッキングせずにその場を立ち去るとエンディング「S」
- Ch.17-02：9S「塔」内部
- Ch.17-03：A2「塔」へ向かう
- Ch.17-04：A2「塔」探索
- Ch.17-05：9S 自己修復
- Ch.17-06：赤い少女
- Ch.17-07：頂上へ
- Ch.17-08：合体多脚兵器戦
- Ch.17-09：9SとA2

操作するヨルハ機体を選択する

A2を選択

- Ch.17-10：終局
  - Ch.17-10_2：A2の最後
  - エンディング「C」

9Sを選択

- Ch.17-10：終局
  - Ch.17-10_1：9Sの最後
  - エンディング「D」

エンディングCとエンディングDを両方見ている

- Ch.17-11：ヨルハ計画最終段階
  - ハッキングステージクリアでエンディング「E」

ストーリー攻略の見方とエンディングの種類

ストーリー攻略の見方とエンディング条件は下記のとおり。次のページからのチャプター攻略を読み進める前に確認しておこう。エンディング一覧の中で★マークの付いている項目は、チャプターの進行状況を問わず、条件を満たせば任意のタイミングで移行可能なエンディングを示す。このうち「K」エンディングに必要な「アジ」は、チャプター06-01で司令官との会話後に受信するジャッカスからのメールを読んだあと、本人に話しかけることで入手可能だ。

ストーリー攻略の見方



❶ チャプタータイトル
チャプターの番号とタイトル。

❷ 進行チャート
ストーリーの進行に欠かせない手順を示したチャート。手順には番号を振っており、強敵との戦いなど対処が難しいものについては、チャートの右側にピックアップして解説している。なお「STG」の表記はシューティングステージを示すほか、ストーリーの進行過程で必ず入手するアーカイブや絵本などについては、その名称を記載している。

❸ 初出クエスト
カコミの中に、そのチャプターの進行中に初めて受注可能になるクエストの名称を記載しており、受注可能なプレイヤーキャラクターが限定される場合はその名前も併記している。なお、クリアした直後に次のクエストが発生する連続性のあるものに関しては、最初に発生するクエストの名称のみを掲載している。

❹ チャプター解説
チャプターの進行で重要な場面をピックアップして解説。番号はチャート内の番号とリンクしている。

エンディング一覧

種類	条件
A	Aルートをクリアする
B	Bルートをクリアする
C	Cルートをクリアする
D	Dルートをクリアする
E	Ch.17-11:ヨルハ計画最終段階でハッキングステージをクリアする
F	Ch.01-03_2:9S 空中戦で制限時間内に義体を再起動しない
G	Ch.01-01_2:9S 防衛システム解除で飛行ユニットから離れる
H	Ch.05-02で作戦区域外へ向かう
I	Ch.08-01で9Sを助けずにその場を去る
J	Ch.09-01_3:2B 和平交渉で司祭や信者を破壊する
K	★アジ(ジャッカスからもらう／釣りで入手)を食べる
L	Ch.10-01_3:2B レジスタンスキャンプ救援で敵を倒さずにキャンプを去る
M	Ch.14-03:A2 パスカルの救援要請でパスカルの村に向かわない
N	★パスカルの村の住民を全滅させる

種類	条件
O	Ch.11-03:2B 制圧戦で戦闘区域外へ移動する。またはCh.11-04:汚染されたヨルハ部隊で戦闘区域外へ移動するか、2Bを助けずに放置する
P	Ch.11-06:2B 最後で汚染率が100%になる
Q	Ch.11-07:9S 別離で商業施設とは逆の方向へ向かう
R	Ch.14-05:A2 子供達で子供たちを破壊する
S	Ch.17-01:9S「塔」へ向かうでハッキングせずにその場を立ち去る
T	★OSチップを外す
U	★バンカーで自爆アクションを実行する
V	Ch.17-01:9S「塔」へ向かうでハッキングを中断するか一定時間が経過する
W	Ch.01-04到達前に死亡する
X	Ch.11-06:2B 最後でA2操作時に逃走する
Y	★クエスト「エミールの決意」でエミールの最後の攻撃を阻止しない
Z	Ch.14-01:A2 燃料用濾過フィルターの補給でパスカルを破壊する

[Ch.01進行チャート（Aルート）]

Ch.01-01：ヨルハ部隊地球降下作戦

Ch.01-01_1：2B 空中戦

❶ STG　工場廃墟へ向かう



Ch.01-02：工場廃墟

Ch.01-02_1：2B 巨大防衛兵器戦

❷ 機械生命体破壊後、敵防衛装置を破壊する

Ch.01-02_3：2B 工場内探索

❸ 工場廃墟を探索する

Ch.01-02_4：2B 巨大防衛兵器再戦

❹ 敵防衛装置を破壊する

Ch.01-03：超大型兵器戦

Ch.01-03_1：2B 地上戦

❺ 超大型兵器を撃退する

❻ 超大型兵器の頭上へ移動して機械生命体を破壊する

Ch.01-03_3：2B 空中戦

❼ STG　超大型兵器を破壊する

Ch.01-04：バンカー

Ch.01-04_1：2Bの目覚め

❽ バンカーから再開。目標地点で9Sと再会する

❾ 9Sのサポートを受けながらセットアップを完了する

Ch.01-05：与えられる任務

❿ 指令室へ向かい、指令官に話しかける

⓫ 格納庫で飛行ユニットに近づく

⓬ STG　地上へ向かう

❷ 安全な場所で各種攻撃に対応する

敵防衛装置の攻撃は、縦の振り下ろしと横の薙ぎ払いが各2種類存在する。敵防衛装置を正面に見て、右前方の隅へ移動すると薙ぎ払い以外には当たらないので、開始直後に素早く移動して射撃を仕掛けよう。移動しないとかわせない薙ぎ払いは、予備動作に注目して回避だ。



▲ローラーがこの位置に来るとその場では避けられない薙ぎ払いが来るので、壁沿いに後退しよう。

❹ 動きを見極めて接触を避ける

戦闘開始時は、必ず縦に回転しながらジグザグの動きで迫ってくる。射撃を当てつつ壁沿いで待ち構えておき、目の前を通過した直後を狙ってダッシュですり抜けよう。このあとは敵防衛装置が2本に追加され、縦または横回転で迫ってくるが、敵防衛装置を正面に見て左下の隅に移動して静止していれば、横回転の場合は当たらない。縦回転に対しては、目前を通過した直後にダッシュだ。なお、停止したローラーが頭上に移動してきたときは、その場から離れて次に備えよう。



▲左下の隅にいれば横回転には当たらないので射撃を続け、回転が停止したスキに近接攻撃だ。



▲縦回転は隅では避けられないので、目前を通過したタイミングにダッシュですり抜けよう。

❺ 目の発光で攻撃タイミングを察知

腕を振り上げたときは、目が光ったあとに振り下ろしてくるので、発光を確認したら腕から離れるようにジャンプして避けよう。両腕を振り上げた場合は目の前が安全地帯だ。弾は射撃で打ち消しながら移動し、ミサイルは地上に示される着弾地点を避けるように移動しよう。



▲超巨大兵器が姿を消したときは、画面の手前側へダッシュで移動して足場を壊す攻撃を避けよう。

❻ 背後に回り込みながら攻撃を仕掛ける

回避行動を繰り返して超大型兵器の背後に回り込み、腕を振る攻撃を避けながら射撃を続けよう。ミサイルには追尾性があるが、射撃で破壊できる。9Sのアシストを受けて敵兵器を従属化したあとは、□ボタンで腕を振り下ろす攻撃を繰り出せば大ダメージを与えられる。



▲周囲に赤色で表示された範囲内にいると攻撃を受けてしまうので、高度を下げて避けること。

Ch.01進行チャート（Bルート）

Ch.01-01：ヨルハ部隊地球降下作戦

Ch.01-01_2：9S 防衛システム解除

❶ 機械生命体を操作してニイチャンに油を届ける

❷ 9Sを操作して飛行ユニットに乗り込む

❸ STG　交戦→防衛システムをハッキング→交戦



Ch.01-02：工場廃墟

Ch.01-02_2：9S 工場外部の探索

❹ STG　交戦



Ch.01-03：超大型兵器戦

Ch.01-03_2：9S 空中戦

❺ STG　超大型兵器と交戦中の2Bを支援する



❻ ハッキングステージで義体を再起動する

❼ ポッドを操作して機械生命体を破壊する

❽ 超大型兵器を3回ハッキングする

❾ ポッドを操作して機械生命体を破壊する



Ch.01-04：バンカー

Ch.01-04_2：9S 2B起動セットアップのアシスト

❿ 9Sの自室から再開。2Bの部屋へ向かう

⓫ 2Bをハッキングしてセットアップを手伝う



Ch.01-05：与えられる任務

⓬ 指令室へ向かい、指令官に話しかける

⓭ 格納庫で飛行ユニットに近づく

⓮ STG　地上へ向かう

❶ 油をこぼさないように運ぶ

小型短足を操作して通路の奥でバケツを拾い、これにパイプから流れ出る油を注いでニイチャンの場所まで戻ると次の場面へ進める。ジャンプを繰り返すと素早く移動できるが、油を注いだあとはジャンプしたり、瓦礫に触れたりすると油をこぼすので、足下を確認して歩こう。



▲地面には接触時に転倒するパイプがあるので、これに触れないように平坦な場所を選んで戻ること。

❸ 敵と防衛システムをハッキング

機動形態の飛行ユニットで、通路の突き当たりに設置された4つの防衛システムをハッキングしていく。壁の砲台や進路を阻む敵は射撃で破壊し、防衛システム周辺に現れる中型飛行体はハッキングで手早く破壊するといい。なお、ハッキングステージはいずれも縦長構造で、ブロックを壊しながら奥へ進んでコアを破壊すればクリアとなる。

■ MAP：防衛システム構内





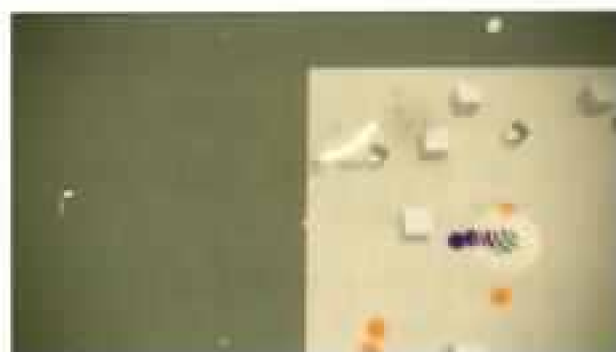
▲中型飛行体はHPが多いうえに弾を周囲に放出する難敵だが、ハッキングならあっさり破壊できる。



▲防衛システムのハッキングステージでは画面上部を確認し、行き止まりではないルートを進もう。

❺ 超大型兵器をハッキング

超大型兵器は2Bを狙うため、ほとんどの攻撃は9Sには当たらない。頭部と両腕の合計3箇所をハッキングし、そのあとに再度頭部のハッキングを成功させるとストーリーが進展する。なお、2回目の頭部のハッキングでは難易度の高いステージが選ばれる。



▲ハッキングは失敗してもゲームオーバーになるわけではなく、ダメージを受けるだけで済む。

❼ 小型飛行体を優先して破壊

9Sは義体が壊れて動けないが、ハッキングは実行可能。迫り来る小型短足と小型飛行体をハッキングすれば、爆破に巻き込んで周囲の敵をまとめて破壊できるので、ポッドの射撃で応戦するよりも安全だ。なお、ここで9Sが撃破された場合はエンディングに移行する。



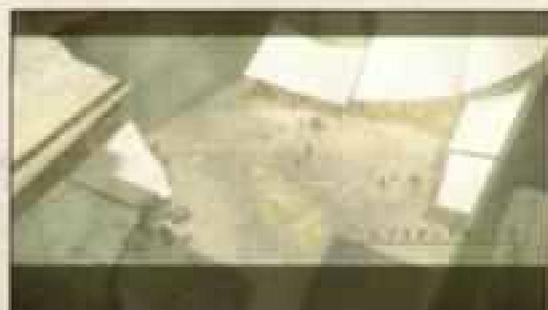
▲小型短足が現れたあとに後方から小型飛行体が出現するので、固まったところをハッキングだ。

Ch.02進行チャート

Ch.02-01：廃墟都市へ降り立つ

❶ レジスタンスキャンプへ向かう





❷ リーダーのアネモネに話しかける

❸ 武器屋に話しかけてユニットを調べたあと、「手助けする。」を選んで「武器屋の依頼」を受注する

❹ 道具屋に話仕掛けて「依頼を引き受ける。」を選んで「道具屋の依頼」を受注する

❺ カブリ物をかぶった変な女レジスタンスに話しかける

❻「武器屋の依頼」と「道具屋の依頼」をクリアする

❼ アネモネに話しかけて「手伝う。」を選ぶ



Ch.02-02：砂漠へと向かう

❽ ジャッカスに話しかけて封鎖しているゲートを開けてもらう

Ch.02初出クエスト

Ch.02-01：廃墟都市へ降り立つ
道具屋の依頼
武器屋の依頼

Ch.02-02：砂漠へと向かう
通信環境の改善
【2B】11Bの形見

❻ 廃墟都市を探索して素材を収集

道具屋と武器屋で受けられるサブクエストをクリアしなければストーリーが進行しないので、マップにマークされた場所へ向かい、アイテムを集めよう。「道具屋の依頼」は敵ドロップ、「武器屋の依頼」は採取により入手できる。



▲高層ビル正面の広場に向かうと小型短足と中型二足に遭遇。すべて撃破すると必要な素材がそろう。



▲複雑な機械は採取ポイントで入手できるが、斧装備の中型二足がいるので撃破してから調べよう。

❼ 廃墟都市を抜けて砂漠地帯へ

砂漠の入口付近にはアクセスポイントがあり、道具屋もいるので立ち寄っておこう。砂漠ではジャッカスに話しかけるとゲートが壊れて進めるようになる。



▲岩場にいるジャッカスに話しかけると、砂漠地帯へのルートを塞いでいるゲートを爆破してくれる。

MAP：ジャッカスの居場所



キャンプの施設を活用

COLUMN

サブクエストをクリアしたあとは道具屋の商品が増えるので、近距離マップにアイテムの位置が表示される「アイテムスキャン」を買おう。メンテナンス屋のストレージ容量増設も安価なものから順番に購入だ。

買っておくと役立つアイテム

○アイテムショップ
アイテムスキャン（Bルート）、回復薬

○メンテナンス屋
ストレージ容量増設、R060：Pシールド、R070：Mシールド



▲武器屋ではクエスト報酬を素材に「白の契約」をLv2に強化しておこう。



▲ジュークボックスでは選んだ曲をBGMにできる。曲数はレコード集の入手で増加。

CHAPTER 03 › アダムとイヴ

Ch.03進行チャート

Ch.03-01：砂漠地帯

❶ マンモス団地入り口の目標地点で機械生命体を攻撃する

Ch.03-02：砂漠の団地

絵本：たましいのひ（Bルート）

❷ ターゲットを追って縦穴空洞へ向かう

❸ 縦穴空洞で機械生命体と交戦する

Ch.03-03：アダム戦

❹ アダムを破壊する



❺ 崩壊する縦穴空洞から脱出する

Ch.03-04：ヨルハ部隊員の捜索

❻ 砂の洞窟を出て通信状況のよいエリアへ移動する

❼ 目標地点に到達すると選択肢発生。「このまま戦闘を続ける。」選択時は廃墟都市に目標地点が設定される。「レジスタンスキャンプに戻る。」選択時はアネモネと会話後、キャンプから出たときに目標地点が設定される

❽ 廃墟都市のマンホールへ向かう

❾ 下水道を通って遊園地廃墟へ向かう

Ch.03初出クエスト

Ch.03-01：砂漠地帯

【9S】データ解析の鬼
【9S】砂の遺産

❶ マンモス団地を目指す

5つの目標地点のうち、Aに向かうとストーリーは進展する。B～Eでは敵が出現するが、Bでは「回復薬：中」、Cでは「お金ドロップUP小」、Dでは「スキル回復速度UP：小」、Eでは「HP最大値UP＋2」を敵がドロップする。また、Fではポッドcを拾えるので回収しておこう。

MAP：砂漠地帯の目標地点



❷ 武器やチップを入手しながら縦穴空洞へ

マンモス団地には大型剣「双子の牙」を入手できる宝箱があるので、回収しつつ奥へ進もう。また、死体を調べると入手できる可能性がある「攻撃HP回復」や「撃破HP回復」のチップは交戦中にHPを回復できるので、セットしておくと回復薬の消費を抑えられる。



▲階段を上がると「双子の牙」の宝箱がある。強化するとクリティカル効果が付加される武器だ。

❸ 機械生命体とアダムを撃退

縦穴空洞では多数の機械生命体と交戦になり、ターゲット破壊後に一定時間が経過するとアダムが登場する。アダムはダメージが蓄積するごとにレベルが上がり、レベル3以上で近接攻撃を防ぎ、レベル5以上でカウンターを狙うようになる。ガードされても構わずに攻撃し、カウンターの前兆である赤いエフェクトを確認したら、ジャスト回避から小型剣の回避攻撃を当てよう。そのあとは空中スピードアタックを3段目まで当て、上昇攻撃で再度浮かせるコンボが有効だ。



▲アダムはレベル7で高所から弾や火柱を撃つようになる。このときはダッシュしつつ射撃で応戦だ。



▲9S操作時はハッキングが有効。ダッシュ攻撃を当ててガードを誘発させてから仕掛けよう。

❾ 遊園地廃墟へ向かう途中で白の矜持を入手

遊園地廃墟へ向かうには、廃墟都市のマンホールから下水道に入ることになるが、この下水道には出口が2つ用意されている。手前側の出口は遊園地廃墟へつながっており、さらに奥の出口に向かうと槍「白の矜持」が封印されたほこらがあるので、入手してから進もう。



▲ほこらには武器があるだけなので、入手後は下水道へ戻って遊園地廃墟に通じる出口へ向かおう。

Ch.04進行チャート

Ch.04-01：遊園地廃墟

絵本：たいせつなもの（Bルート）

❶ 遊園地廃墟を探索する

❷ のりものを乗り継いで対岸へ渡る

Ch.04-02：戦車型機械生命体戦

❸ 戦車型機械生命体と遭遇する



❹ ジェットコースターに乗って劇場へ向かう

❺ 劇場の崩落部分から落下する

Ch.04-03：歌姫降臨

❻ ボーヴォワールを破壊する



ノベル：歌姫の記憶（Bルート）

Ch.04-04：使者の来訪

❼ 倒れているアンドロイドを調べたあとに劇場から出る

❽ 機械生命体と話し、いずれかの選択肢を選んで後を追う

Ch.04初出クエスト

Ch.04-01：遊園地廃墟

失踪したレジスタンス
管理担当者の依頼
【2B】ジャッカスの研究
【9S】データ解析の鬼・弐

Ch.04-04：使者の来訪

【9S】ゲームクリエイターロボLv1

❸ 戦車型機械生命体を撃破

大型戦車遊園地仕様は無視して進めるが、撃破時に高額で売却できる「機械生命体のコア」をドロップするので撃破しておこう。距離を取りながら射撃とプログラム「レーザー」を当て、打ち消せない弾や突進には回避行動で対応だ。

❹ ジェットコースターで交戦

ジェットコースターでは横スクロールになり、小型飛行体や中型二足が出現する。中型二足の攻撃にはジャスト回避から反撃に転じよう。なお、敵を撃破しなければ増援は現れないので、戦闘を避けたい場合は弾を射撃で相殺し続けよう。

❻【前半】攻撃の順序を覚えて対応

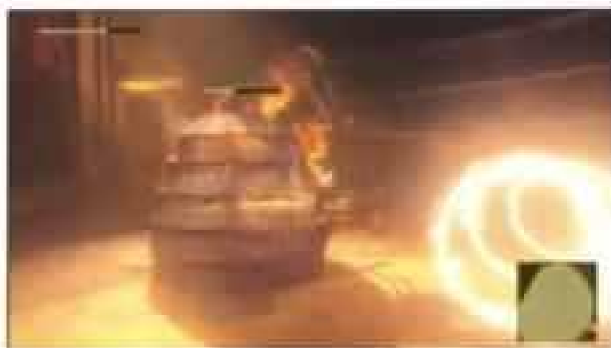
この戦闘はイベントを挟んで前半と後半に分かれており、前半は右記のパターンで攻撃を繰り出す。ボーヴォワールのHPは後半開始時に50％まで低下するため、前半では攻撃を避けることに専念していい。③のビームと⑤のミサイルは連続した回避行動で避け、④の回転放射ビームは隙間に入り込むか、ジャンプを繰り返して飛び越えよう。⑦のサークルは離れるか密着すれば当たらない。⑩はボーヴォワールを画面上部に捉えられる位置へ移動してから射撃を続け、打ち消せない弾の放出が始まったら垂直2段ジャンプの繰り返しで飛び越えよう。

■ボーヴォワールの攻撃パターン

①足下に刃を出現させて中央へ移動
②放物線を描く弾をばら撒く
③追尾性の高いビームを放つ
④細いビームを放射しながら回転
⑤追尾性の高いミサイルを放つ
⑥足下に刃を出現させて回転移動
⑦爆発する赤色のサークルを放出
⑧放物線を描く弾をばら撒く
⑨追尾性の高いビームを放つ
⑩カメラ視点変化後に弾をばら撒く
⑪移動しながら弾をばら撒く
⑫回避不能のハッキング攻撃

❻【後半】電磁波を避けながら反撃を狙う

磔にされたアンドロイドが出現し、ハッキング効果のあるリング状のレーザーと地を這う電磁波を放つ。前者は通常移動で避け、後者は空中スピードアタックで滞空時間を延ばすと避けやすい。一掃後はボーヴォワールが再登場し、前半の攻撃に加えて、地面や壁で跳ね返る弾とリング状のレーザーをばら撒く攻撃も使用する。前者はプログラム「シールド」なら確実に防げる。後者は密着して反撃しよう。ボーヴォワールはHPが低下すると変形し、雄叫び後やジャンプ後に地を這う電磁波を出すので、これをジャンプで避けつつ射撃を当てていこう。



▲ダメージの蓄積によってボーヴォワールの体が爆発すると、動きが止まるので攻撃するチャンス。



▲9Sの場合は後半からハッキングが通じるようになるので、これを活用してダメージを稼ぐといい。

CHAPTER 05 › 穿たれた大地

Ch.05進行チャート

Ch.05-01：パスカルの村

❶ パスカルに2回話しかけると、アネモネに燃料用濾過フィルターを渡すように頼まれる

❷ アネモネに燃料用濾過フィルターを渡すと、パスカルに高粘度オイルを渡すように頼まれる

❸ パスカルに高粘度オイルを渡す

Ch.05-02：超大型兵器の来襲

❹ 廃墟都市に現れた超大型兵器の破壊を命じられる

❺ 2体の超大型兵器を破壊する

Ch.05-03：エイリアンシップ

❻ エイリアンの調査を命じられる

❼ 陥没地帯から地下洞窟へ向かう

Ch.05-04：アダム・イヴ戦

❽ エイリアンシップの奥へ進む

❾ アダム＆イブと交戦する

❿ 地下洞窟を出たところでジャッカスが転送装置を設置しており、これを利用してバンカーへ向かう

絵本：おやごろし（Bルート）

Ch.05初出クエスト

Ch.05-01：パスカルの村

サルトルの憂鬱 ※1
ロボ道場・白帯 ※2
迷子の妹 ※1
天才発明家 ※2
流浪のカップル ※2
【9S】引きこもるのロボ ※2

Ch.05-03：エイリアンシップ

巨大ロボの調査
親子喧嘩
スピードスター
写真
裏切りのヨルハ
機密情報の奪還
倉庫番
スタンプ集め
パレードの護衛
【9S】旧世界の情報
【9S】記憶喪失
【9S】ヒネクレモノ

※1……パスカルと会話後
※2……燃料用濾過フィルター受け取り後

❺ 地上からの射撃でも破壊可能

廃墟都市に出現した超大型兵器と戦うために飛行ユニットのもとに向かうが、高層ビルの9Fで1体目と交戦することになり、そのあと飛行ユニットに搭乗して2体目と戦う。飛行ユニットなしで地上からの射撃で撃破することも可能で、時間を要するが右記の報酬を獲得できる。

■ 地上で撃破した場合の報酬

○広場の超大型兵器
物理ダメージ軽減：大、攻撃HP回復＋3、回復薬：大、物理攻撃力UP：大、5000G

○高層ビル前の超大型兵器
射撃ダメージ軽減：大、ダウン攻撃力UP＋3、回復薬：大、射撃攻撃力UP：大、5000G


▲ビルでの交戦時はプロローグと同じ行動パターンで攻撃してくるので、目の発光で攻撃を察知。


▲超大型兵器の足下にいても攻撃は受けない。胴体を狙って射撃を当て続ければ地上から撃破可能だ。

❾ 時間経過まで回避に専念

Aルートではイヴ、Bルートではアダムと交戦になるが、行動パターンに大差はない。この戦闘は一定時間の経過で終了するので、それまでステージの端まで離れて逃げ回る戦法が有効。腕を前方に突き出すと4発の弾を連射するので、2段ジャンプ後に空中のスピードアタックを出し、滞空時間を延ばして避けよう。腕組みのあとはワープで接近してくるので、ダッシュで逆側の端へ退避だ。


▲遠距離時はミニマップで敵の動きを察知しにくくなるので「HUD：ミニマップ」は外すといい。


▲腕を地面に振り下ろすと足下から火柱が噴出するが、これは回避行動の繰り返しで避けられる。

新たに出現したクエストに挑戦 COLUMN

このチャプター後は多数のサブクエストが受注可能になるので、経験値やアイテムを獲得するために積極的に受注していこう。特にプログラム「ウェーブ」を入手できる「流浪のカップル」はオススメだが、クリアには50000Gが必要。


▲ロボ道場関連のクエストは5段階用意されており、クリアするたびに敵が強くなる。

CHAPTER 06 › 森の王様

Ch.06進行チャート

Ch.06-01：バンカーでの調査報告

❶ パスカルから情報を得るように命じられる

❷ アクセスポイントでパスカルの村へ向かう

❸ パスカルに話しかけて「他の機械生命体について聞く。」を選ぶと森の国について聞くことができ、目標地点が設定される



Ch.06-02：商業施設跡へ

❹ 商業施設跡へ向かう

❺ シャッターに近づいた後に出現する敵を破壊すると、エミールがシャッターを壊すので森へ進めるようになる



Ch.06-03：森林地帯を探索

❻ 森林地帯を探索して城へ向かう



Ch.06-04：森の城

❼ 場内を探索して上層部へ向かう



Ch.06-05：復讐者A2

❽ A2を撃退する

❾ A2を追いかけて城外へ落下後、A2に関する情報を集めるためにパスカルの村へ向かう

絵本：やさしいおうさま（Bルート）

∵ Ch.06初出クエスト

Ch.06-02：商業施設跡へ

【2B】転送端末の故障
【2B】贈り物

Ch.06-03：森林地帯を探索

動物の看護
通信環境の調査
谷の主
エミールの追憶

Ch.06-05：復讐者A2

キャンプの発展
料理研究家

❺ 中型二足を撃退して森林地帯へ

商業施設の通路を封鎖するシャッターに近づいてから引き返すと、中型二足が出現。これを一掃したあとに出現するエミールは逃走してしまうのだが、その際にシャッターが壊れて森林地帯へ進めるようになる。なおエミールはチャプター7以降、廃墟都市に現れるようになる。



▲複数現れる中型二足のうち、1体だけ逃げ回る個体が存在し、これを撃破するとエミールが登場。

❻ 森を守る機械生命体を撃破

森林地帯では徒党を組んだ機械生命体が数多く出現し、小型二足を従えた中型四足には特に注意が必要。彼らは遭遇した直後に突進してくるので、射撃を仕掛けながら回避行動を繰り返して側面や背後に回り込み、ジャスト回避に成功したときに回避中□ボタンで反撃だ。



▲森林地帯の機械生命体は接近すると声を発する場合が多く、攻撃のタイミングを察知しやすい。

❼ 城内には伝説の鍛冶屋が存在

城の上層にはブロックを手前に引くと進める場所があり、その奥では伝説の鍛冶屋・正宗が武器屋を営んでいる。武器をLv4まで強化できる場所はここだけなので、強化に必要な素材がそろったときは森の城：王室前のアクセスポイントへ移動して正宗に依頼しよう。



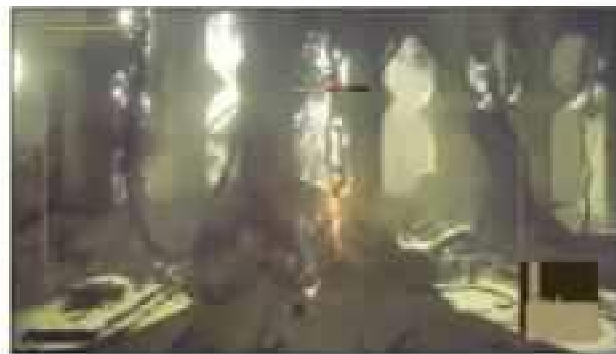
▲武器を1つでもLv4まで強化してから正宗に話しかければ、格闘武器「黒の慟哭」を入手可能だ。

❽ 突進をかわして反撃を狙う

A2との戦闘はこちらが攻撃を仕掛けた瞬間から始まり、初手は必ず避けられてしまうので、遠距離から射撃を仕掛けよう。A2が画面外に消えた場合は、画面の端から端まで横切るか、頭上から落下してくる攻撃を繰り出す。どちらも空中にいれば当たらないため、A2が消えた方向に2段ジャンプをすることで避けられる。前者は攻撃後に画面中央から無防備な状態で落ちてくるので反撃しやすいが、後者は攻撃後のスキがほとんどないため、離れて次の攻撃に備えよう。



▲A2が画面外に消えずに接近してきた場合は、2段ジャンプ後の空中スピードアタックですれ違おう。



▲小型剣か槍の上昇攻撃後にジャンプで着地するコンボは繰り返し決まる。追従NPCは非戦闘に。

CHAPTER 07 › 彷徨える子供

Ch.07進行チャート

Ch.07-01：パスカルへの報告

❶ パスカルに話しかけて「データ転送開始。」を選択する

❷ レジスタンスキャンプへ戻る

❸ アネモネに話しかける

Ch.07-02：空母護衛任務の受注

❹ 水没都市へ向かう

❺ 目標地点の敵を一掃すると、本部から味方の支援を命じられる

Ch.07-03：海上空中戦

❻ 飛行ユニットを調べる

❼ STG　交戦

❽ STG　大型飛行体

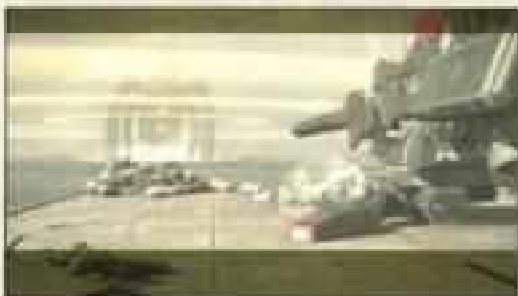
Ch.07-04：怪獣

❾ STG　EMP発生機を破壊



❿ STG　猟兵部隊に任せる

⓫ 迎撃砲の物理砲弾をグリューンに撃ち込む



⓬ STG　交戦

絵本：くらいうみのそこ（Bルート）

Ch.07初出クエスト

Ch.07-01：パスカルへの報告

お城の宝探し

❽ 大型飛行体にはミサイル

空母ブルーリッジⅡから支援要請を受ける場面では、最後に大型飛行体が出現する。この敵はサイズが大きいので、戦闘開始直後に密着してからミサイルを使用すると着弾数が多くなり、大ダメージを与えられる。そのあとは後退し、射撃と斬撃で弾を打ち消しながら攻撃だ。



▲大型飛行体は全方位に弾をばら撒くので、逃げ回らずに正面に構えて弾を打ち消すほうが安全。

❾ EMP発生機は外周のコアから破壊

EMP発生機は、外周の4つのコアを壊すと中央のコアに攻撃が通る。外周のコアは直線的なレーザーと放射状に弾をばら撒く攻撃を使用し、攻撃のたびに回転して位置が入れ替わる。レーザーは中央のコアに近づいて避け、弾は射撃を続けながら移動して対処。外周のコア破壊後は中央のコアが弾やレーザーを放射状に放つ、弾を塊にして連続で放つ、透明な板を放つなどの攻撃を繰り出す。弾は射撃と斬撃で打ち消し、レーザーは隙間へ移動、板は回避行動で避けよう。



▲レーザーは角度が内側に傾く場合もあるが、中央のコアに接近すれば避けながらコアを狙える。



▲透明な板は射撃や斬撃では破壊できない。回避行動で避けるか、接触しないように移動しよう。

⓫ 迎撃砲でグリューンの口内を狙う

沿岸防衛用に設置された迎撃砲を利用してグリューンを攻撃する。Aルートでは迎撃砲を調べたあとに砲弾を放ち、一度防がれたあとに口内へ3発撃ち込むとストーリーが進行。Bルートの場合は迎撃砲を2回ハッキングし、2Bの照準をアシストすることで進行する。



▲グリューンの口が開き始め、口内に照準が合ったときに発射。失敗しても何度でも挑戦できる。

⓬ ルートによりシューティングが変化

Aルートでは2機のEMP発生機を破壊することが目的。撃破されると最初からのリスタートとなるので、回復アイテムは早めに使用すること。BルートではEMP発生機との戦闘はなく、空母に搭載される予定だったミサイルを操作してグリューンに撃ち込む場面に移行する。



▲ミサイルを遠隔操作する場面では特に制御する必要はなく、労せずに命中という結果を得られる。

Ch.08進行チャート（Aルート）

Ch.08-01：囚われた少年

Ch.08-01_1：2B 9S捜索

❶ スキャナーを求めてレジスタンスキャンプへ向かう

❷ アネモネに話しかける

❸ デボルとポポルに話しかけて「スキャナーを探している。」を選び、AI70：スキャナーを入手する

❹ 水没都市でスキャナーを使い、ヨルハ隊員を捜索する

❺ 隊員から情報を得て目標地点に設定された陥没地帯へ向かう

❻ 陥没地帯から地下洞窟へ向かう

❼ エレベーターで複製された街へ向かう

Ch.08-01_2：2B アダム戦

❽ 複製された街の奥でアダムを破壊する



❾ 倒れている9Sを助ける

Ch.08進行チャート（Bルート）

Ch.08-01：囚われた少年

Ch.08-01_3：9S 記憶領域

❿ ハッキングステージで5箇所のポイントを調べる

絵本：いきるいみ

⓫ 2Bに救出されてバンカーへ移送される



❹ プログラム「スキャナー」を使う

9Sの情報を聞けるヨルハ隊員はプログラム「スキャナー」の入手後に水没都市の奥に出現するので、アイテムを回収しつつ探そう。なお「スキャナー」未入手の状態でも複製された都市には進入可能で、その場合「スキャナー」はあとからメンテナンス屋で購入可能。



▲水没都市の奥、壊れたバスの脇にいるヨルハ部隊に話しかけると、9Sの落下予測地点が判明する。

❽ カウンターを誘発させて反撃を決める

アダム戦はムービーを挟んで3段階に分かれており、最初はキューブを投げたり、形成した壁を飛ばしたり、周囲で爆破させたりする。一定時間の経過で次段階に移行してHPが最大値まで回復してしまうため、無理に攻撃せずに回避行動でしのごう。2段階目の行動パターンはチャプター3と同様。攻撃を当ててシールド展開後のカウンターを誘い、ジャスト回避から小型剣の回避攻撃で反撃し、空中スピードアタック3段目で追撃したあとに着地して上昇攻撃を狙うコンボが有効。一定量のダメージで最終段階に移行するが、対処法はそのままでいい。



▲小刻みに射撃を当ててシールドを展開させると安全。シールドを確認したら、射撃を止めて近づこう。



▲アダムのカウンター発動時は一瞬画面の動きが止まり、回避行動を入力するとジャスト回避になる。

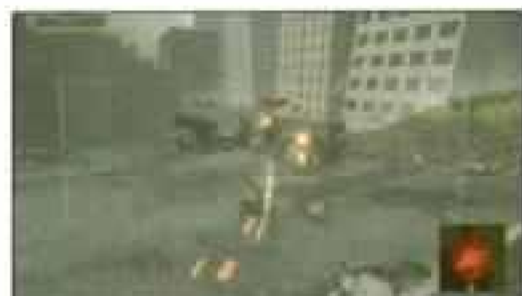
❾ 記憶領域を探索してポイントを探す

EMP攻撃を受けて意識を失った9Sは機械生命体のネットワークにつながったため、調査を開始する。このステージに敵はまったく出現せず、ステージ内に存在する5つのポイントすべてを調べることでストーリーが進行する。

デボルとポポルのショップを活用

COLUMN

このチャプターからレジスタンスキャンプに登場するデボルとポポル。アイテムを自動的に拾える「アイテム自動吸着」や、敵の弾が近づくと動きがスローになる「銃弾回避システム」などの有用なプラグイン・チップを購入しておこう。



▲「アイテム自動吸着」装備で採取ポイントや敵のドロップに近づくだけで入手できる。

CHAPTER 09 › 狂った宗教

Ch.09進行チャート（Aルート）

Ch.09-01：信じるモノ達

Ch.09-01_2：2B 機械生命体動向調査

❶ アネモネとの会話後に司令官と通信し、機械生命体の動向を探る任務を命じられる

❷ 司令官：機械生命体の動向調査のメールを見る

❸ パスカルと通信後、目標地点に設定された工場廃墟へ向かう

❹ 工場廃墟の入り口でパスカルと合流する

Ch.09-01_3：2B 和平交渉

❺ 工場廃墟内で司祭に話しかけて同行し、エレベーターに乗る

❻ 狂った機械生命体と交戦し、エレベーターに乗る



❼ 機械生命体をリモート操作した9Sと遭遇する

Ch.09-02：脱出

Ch.09-02_2：2B 工場廃墟からの脱出

❽ 9Sの指示を仰ぎながら工場廃墟から脱出する

Ch.09-02_3：2B 大型多脚兵器戦

❾ ソウシを破壊する



Ch.09-03：真実

Ch.09-03_1：2B 大型多脚兵器撃破

❿ エレベーターに乗り、工場廃墟の外へ向かう

❻ 狂った機械生命体を撃退する

教祖のいる広間で、多数の小型短足と交戦することになる。大型剣のダッシュ攻撃やプログラム「ウェーブ」など、効果範囲の広い攻撃で応戦だ。一定数を撃破すると奥のエレベーターが稼働して移動可能になるが、敵の出現には限りがあるので経験値稼ぎに一掃してもいい。



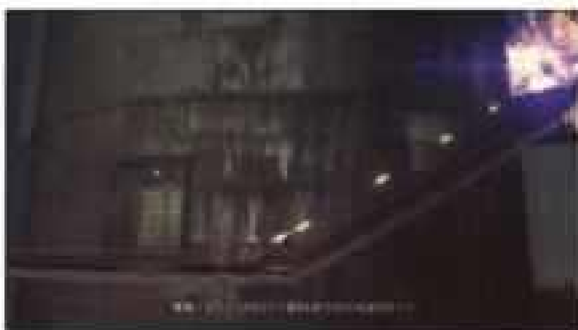
▲敵の数は多いが離れた位置からは攻撃してこないので、接近される前に攻撃を仕掛けよう。

❽ 中型自爆の奇襲に備えながら探索

工場廃墟の地下エリアでは、中型自爆の駆け寄ってくる場所が数箇所ある。反応が遅れると致命傷を負うので、写真の場所では早めの射撃で撃破するか、プログラム「Pシールド」で自爆ダメージを無効化しよう。自爆で即死するようであれば「HP最大値アップ」で補強だ。



▲工場廃墟：格納庫のアクセスポイントがある部屋の先にある通路では、中型自爆が前後から出現。



▲中型多脚が2体出現する部屋を出ると、階段の上から中型自爆が走ってくる。6体撃破後に進もう。



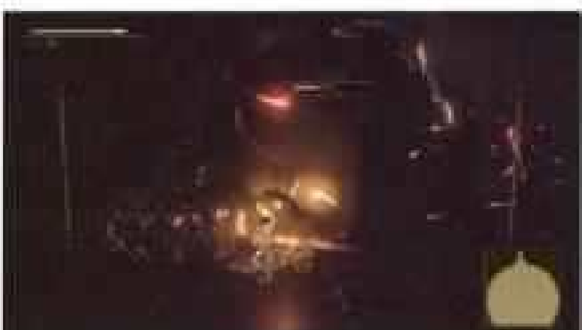
▲3つ目のプレスを抜けた直後に前後から中型自爆が出現するので、プレスを避けつつ射撃で撃破。

❾ 装甲を破壊して尻尾のコアを狙う

ソウシはエネルギーシールドを張っていて攻撃が通用しないが、しばらくすると9Sが工場の電力を落とすので、それまでは距離を取りつつ回避行動を繰り返して逃げ回ろう。9Sが電力を落としてエネルギーシールドが解除されたら、ライトの点灯で視界を確保して反撃だ。ソウシの脚部の6個の装甲は、1個を破壊するたびに本体が8秒程度ダウンし、尻尾のコアが露出する。ダウン中に何度かコアを攻撃したあと、ダウンから復帰する前に残りの脚部装甲を攻撃して再ダウンを狙うパターンを繰り返そう。HPゲージが一度消えたあとは球体に変形して突進してくるので、ジャスト回避からの回避攻撃でトドメを刺そう。



▲攻撃動作の速い小型剣なら、スピードアタック3段目や□長押しで手早く装甲を破壊できる。



▲コアには小型剣のスピードアタック3段目を1回だけ当て、回避行動で中断するコンボが有効。

Ch.09進行チャート（Bルート）

Ch.09-01：信じるモノ達

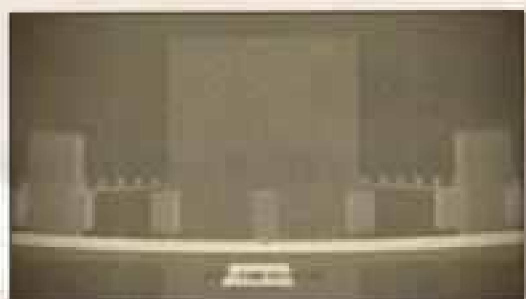
Ch.09-01_1：9S データオーバーホール

❶ △長押しでセルフハッキングを行う

❷ 6箇所の記憶システム、3箇所の視覚システム、サーバーのポイントを順に調べる

❸ サーバー内で2箇所のポイントを調べる

アーカイブ：ヨルハ機体保管記録／資材搬出記録（月面人類会議宛）



❹ 新たなサーバーのポイントを調べる

アーカイブ：人類会議及びヨルハ計画記録



Ch.09-02：脱出

Ch.09-02_1：9S ハッキングによる2B支援

❺ サーバー管理室へ向かう

❻ 大型ターミナルを調べるとハッキングステージに移行。ポイントを調べると機械生命体のリモート操作を開始する

❼ 2Bが待つエレベーターをハッキングしてロックを解除する

❽ 工場のハッキングを開始する。3箇所のゲートを開き、奥でコアを壊して工場の電力供給を断つ

絵本：みんないっしょ



Ch.09-03：真実

Ch.09-03_2：9S 真実を知る

❾ バンカーから再開。司令官から指令部に呼び出される

❿ 司令官からアーカイブ「【極秘】ヨルハ計画概略」を渡される

アーカイブ：【極秘】ヨルハ計画概略

❻ ハッキングで機械生命体をリモート操作

機械生命体をリモート操作し、ハッキングで高性能な個体に乗り換えながら2Bの待つエレベーターを目指す。開始時の個体は性能が低いので、最初の部屋で司祭の小型二足に乗り換えるといい。好戦的な機械生命体と遭遇した場合は、ハッキング後の爆破で対応しよう。



▲機械生命体同士が交戦している部屋では、離れた位置からハッキングを仕掛けて爆破に巻き込もう。



▲プレスの手前にいる小型球体は常に浮遊しているので、動く足場の影響を受けずに進める。



▲扉の前にいる中型二足は高性能なので必ず乗り換えよう。□ボタンで弾を放射状に撃つ攻撃が強力。

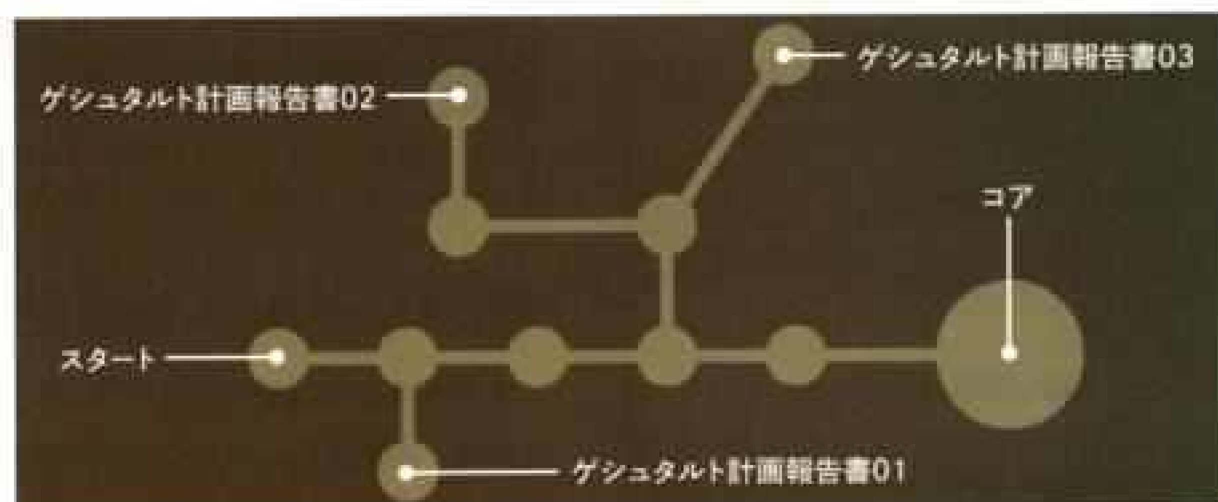
❽ アーカイブを取りながらハッキング

工場の電源のハッキングでは、敵を撃破したあとに出現するポイントを調べてゲートのロックを解除しながら進み、最後の広間に出現する敵をすべて撃破して電力を落とせばクリアとなる。ロック解除とは無関係のポイントにはアーカイブがあるので、奥へ進む前に調べよう。



▲最後の広間は多くの敵に取り囲まれるが、撃破されても瞬時に復活できるので強引に攻めていい。

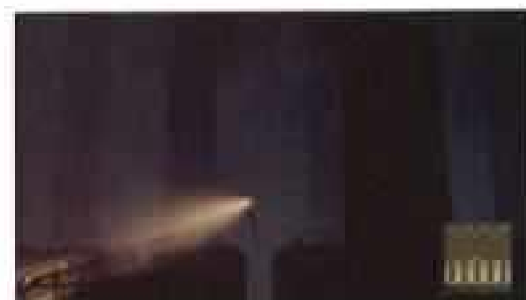
■ MAP：工場廃墟



C／Dルートでは探索可能範囲が拡大

COLUMN

工場廃墟の地下エリアにはハッキングで通行可能になる扉があり、その先では武器やアーカイブなどの貴重なアイテムを入手できる。ただし9Sで地下エリアを探索できるタイミングはCまたはDルート以降になるので、再訪を忘れずに。



▲9Sで地下エリアを訪れたときは、工場の電力が落ちた影響で照明が点いていない。

CHAPTER 10 › 喪失

Ch.10進行チャート（Aルート）

Ch.10-01：暴走する機械達

Ch.10-01_2：2B 救援要請

❶ パスカルと別れるとレジスタンスキャンプから救援要請が入る

❷ レジスタンスキャンプへ向かう

Ch.10-01_3：2B レジスタンスキャンプ救援

❸ レジスタンスキャンプを襲う機械生命体を破壊する



❹ アネモネに近づくと、大きな音が聞こえるので調査に向かう

Ch.10-01_4：2B 大型多脚兵器戦

❺ ボクシを破壊する

Ch.10進行チャート（Bルート）

Ch.10-01：暴走する機械達

Ch.10-01_1：9S 戦闘配置

❻ 2Bを支援するために格納庫の飛行ユニットに乗り込む

❼ STG　大型飛行体

Ch.10進行チャート

Ch.10-02：多塊構成球状兵器戦

❽ 多塊構成球状兵器を破壊する



❸ 槍を活用して機械生命体を撃破

キャンプ奥の横スクロールになる場所には、シールドを構えた敵が多数待ち構えているので、横方向へのリーチが長い槍を装備してまとめて攻撃だ。×ボタンを押した直後に□ボタンを押し、低空の空中スピードアタックを連発しながら前進するとスキを見せずに攻められる。



▲最奥にはHPの多い大型二足がいる。攻撃の前兆を確認したら後退し、避けてから反撃に転じよう。

❺ 攻撃力を高めて短期決着を狙う

ボクシの脚先からは電流が放出されており、周辺の水辺に触れるだけでダメージを受ける。放電は一定のダメージを与えると解除されるので、まずは弾を避けながら遠距離から射撃で応戦しよう。放電の解除に成功するとしばらく動きが止まるため、すばやく距離を詰めて脚部の装甲を攻撃。装甲を破壊するとダウンして尻尾のコアが露出する点は工場廃墟のソウシと同様だが、ボクシはHPが半減すると小型の機械生命体が多数出現して妨害してくる。プログラム「ブレード」で排除しつつ、物理攻撃力UP系のアイテムも併用して攻め続けよう。HPが残りわずかになると球体に変形するが、攻撃を続ければ動き出す前に撃破できる。



▲ダウン復帰後にしばらくすると放電を再開するので、その前に装甲を破壊して再ダウンさせよう。



▲球体変形後は突進やジャンプ後の電磁波などを繰り出すが、変形の最中に追撃すれば仕留められる。

❽ Mシールドを活用して反撃の機会を増やす

多塊構成球状兵器は距離が離れていると突進、距離が近いと近接攻撃を繰り出すので、突進を誘って回避行動で避けつつ射撃を当てよう。射撃で残骸が剥がれるとコアを攻撃可能になり、弾を水平にばら撒く、浮遊しながら弾を垂直にばら撒く、回転しながらレーザーを放射する、のいずれかを2回繰り出したあとに残骸が再生される。弾に対してはプログラム「Mシールド」を使うと、近接攻撃を当てるチャンスを作れる。クールタイム中は、離れた位置から射撃で攻撃だ。レーザー放射時は間合いを離し、放射が終わるまで回避行動を繰り返そう。



▲プログラム「Mシールド」の効果中に小型剣のスピードアタック3段目→回避中断が2回決まる。

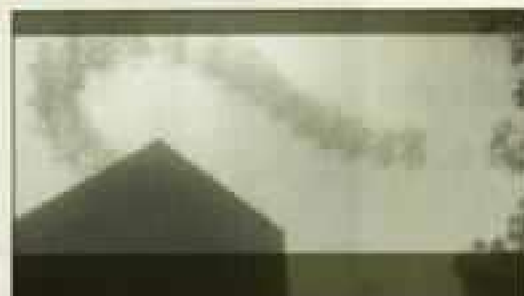


▲レーザー放射は攻撃位置を予測しにくく持続も長いので、下手に手を出さずに離れて様子を見よう。

Ch.10進行チャート

Ch.10-03：パスカルの村救援

- ❾ パスカルから救援依頼を受け、目標地点が設定される
- ❿ バリケード周辺の敵をすべて排除する
- ⓫ 多塊構成球状兵器を破壊する



- ⓬ 廃墟都市中央部へ向かう

Ch.10-04：イヴ決戦

- ⓭ イヴを破壊する



Ch.10進行チャート（Aルート）

Ch.10-05：2Bと9S

Ch.10-05_1：戦いの終わり
エンディング「A」

Ch.01：プロローグ　Bルートへ

Ch.10進行チャート（Bルート）

Ch.10-05：2Bと9S

Ch.10-05_2：戦いの始まり
エンディング「B」

- ⓮ スタッフロール中に2Bを操作可能。9Sの部屋に行き、9Sに話しかけると「電子ドラッグ」、「高速走行：大」、「回復薬：大」、「物理攻撃力UP：大」を各1個受け取る
- ⓯ 自室へ戻るとC/Dルートの予告開始

⓫ 射撃で撃ち落として地上に落ちたコアを狙う

蛇のように連なりながら飛行する多塊構成球状兵器は、蛇行しながらレーザーを放射してくる。プログラム「Mシールド」と回避行動で避けながら射撃を当て続けると、そのうち破裂して周囲に飛散し、しばらく動かなくなる。落ちてきたコアの位置をすばやく特定し、近接攻撃で追撃を決めてダメージを稼ごう。

⓭【前半】上昇攻撃からコンボを狙う

戦闘開始直後にイヴが強襲してくるので、これを回避行動で避けてからプログラム「Pシールド」を使い、距離を詰めて上昇攻撃を狙おう。これで浮かせた場合は吹き飛ばさない攻撃で追撃後に着地し、再度上昇攻撃を狙うコンボが有効となる。上昇攻撃をバックステップで避けられても、空中回避行動で接近すれば再度上昇攻撃を狙える。イヴはHPが半減すると空中に瓦礫の足場を出現させ、その上から瓦礫の破片を投げてくる。足場を伝っていけば攻撃も可能だが、一定時間の経過で地上に降りてくるので、それまで地上で回避行動を繰り返して待つほうが安全だ。HPが残りわずかになると機械生命体からエネルギーを吸収して全快するが、9Sがハッキングを開始するので上昇攻撃コンボで時間を稼ごう。Bルートの場合はプログラム「Pシールド」使用後にハッキングするといい。



▲空中に浮かせたあとに吹き飛ばさずに着地させると片膝を付いてスキができ、再攻撃を狙える。



▲Bルートではイヴ全快後のハッキングで高難度の専用ステージへ。撃破されても復活するので安心。

⓭【後半】常時浮遊するイヴを狙い撃つ

ハッキング後はイヴが浮遊し、放射状か正面連射で弾を撃つので、回避行動で避けながら射撃を当てよう。HPが少なくなると回避不能の電磁波を放ち、これにより移動速度が低下してプログラムも使用不可となる。この状況では「銃弾回避システム」のチップが有効だ。



▲電磁波でNFCSが破損したあとは、足を止めると連射弾を避けられないので移動し続けること。

武器の強化とチップの合成はキャンプ以外でも可能
COLUMN

レジスタンスキャンプが襲撃を受けたことでショップの店員がいなくなり、利用できるのはアネモネが開く汎用品を扱うショップのみ。武器を強化したい場合は森の城の正宗のところへ、チップ合成は森林地帯の崖下にいる谷のロボに依頼しよう。



▲「谷の主」をクリアしたあとにショップを利用でき、+7以上の合成を依頼できる。

CHAPTER 11 › 総攻撃

Ch.11進行チャート

Ch.11-01：2B 侵攻作戦開始

❶ 2Bを操作して格納庫へ向かい、飛行ユニットに近づく

Ch.11-02：9S 防空システムハッキング

❷ 9Sを操作して5箇所の目標地点にいる敵をハッキングする

❸ 目標地点に設定される2Bとの合流地点へ向かう

❹ STG　交戦

Ch.11-03：2B 制圧戦

❺ 2Bを操作して3箇所で交戦中のヨルハ部隊の支援に向かう

❻ 3箇所で支援を終えると新たにオメガ部隊から援護要請が入り、目標地点が設定される

❼ オメガ部隊の支援中にEMP攻撃を受けて動作不能に陥る

❽ 9Sを操作して2Bの救出に向かい、周囲の敵を一掃する



Ch.11-04：汚染されたヨルハ部隊

❾ ウィルスに感染した2Bをハッキングして救出する



❿ 2Bをハッキングして、識別信号機能を停止させる

⓫ 2Bを操作して目標地点の陥没地帯へ向かう

⓬ 妨害電波を出している大型機械生命体を破壊する

⓭ ログデータのアップロードを終えた9Sに近づくと、ブラックボックス反応で自爆してバンカーへ戻る

❷ 高所にいる機械生命体をハッキング

防空システムを麻痺させるための6箇所の目標地点のうち、5箇所をハッキングすれば2Bと合流可能になるが、すべての目標地点をハッキングした場合は「回復ドロップ」「スタン」「炎上」「リモート操作強化」の各＋6チップがバンカーの210の部屋に配置される。



◀Dは小型短足のリモート操作でハッキング可能。連続回避行動で移動し、ハッキング後は自爆しよう。

■ MAP：目標地点



❺ 目標地点でヨルハ部隊を支援する

交戦中のヨルハ部隊と合流して敵を撃破する。A→B→C→Dの順に向かうと、高低差の激しい陥没地帯をスムーズに移動できる。各部隊と合流したあとに敵の撃破が遅れるとその部隊は全滅してしまうが、同行しなくなるだけでストーリーに変化はない。



◀部隊が全滅する前に敵を一掃できた場合は隊員が同行してくれるので、交戦中の隊員を援護しよう。

■ MAP：目標地点



❽ EMP攻撃型の機械生命体を撃破

EMP攻撃型の機械生命体は、周囲にEMP攻撃を発生させる特徴があり、その範囲内にいると視覚異常や聴覚異常などの効果を受ける。遠距離からの射撃とプログラム「レーザー」や「ウェーブ」で応戦だ。状態異常を受けた場合は、対応した回復アイテムで治療しよう。



▲EMP攻撃は範囲を示す円が表示されるが、これを見たあとでは逃げられないので常に距離を取ろう。

❾ ハッキングでウィルスに感染した2Bを助ける

2B救助直後にウィルスに侵されたヨルハ部隊が襲いかかってくるが、識別信号により攻撃できないので、再度2Bをハッキングして識別信号を解除する。なお、ヨルハ部隊は撃破しても無限に再出現するため、陥没地帯の中央付近にいる大型二足にターゲットを定めよう。



▲戦闘エリアに近いアクセスポイント付近まで退避すると、ヨルハ部隊は追跡を諦めるので安全。

Ch.11進行チャート

Ch.11-05：2B バンカーからの脱出

⑭ 2Bを操作して指令室へ向かう

⑮ 司令官に話しかけたあと、汚染したアンドロイドを破壊する



⑯ 指令室から出て、汚染したアンドロイドを破壊しながら格納庫へ向かう

⑰ 格納庫の奥へ進んでバンカーから脱出する



⑱ STG　ヨルハ部隊と交戦

Ch.11-06：2B 最後

⑲ ウィルスに汚染されながら商業施設へ向かう



⑳ 商業施設到着後、A2を操作して敵を撃破する

Ch.11-07：9S 別離

㉑ 9Sを操作して商業施設へ向かう

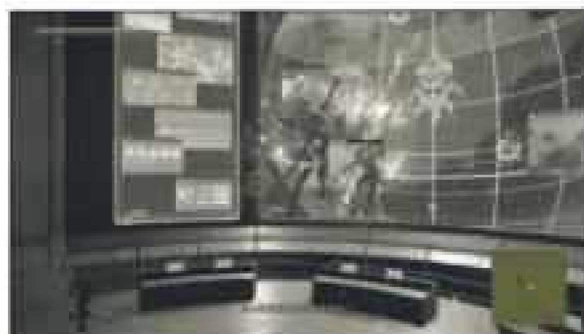
㉒ A2に刺される2Bを見た直後、地殻変動が起きて奈落へ落ちる



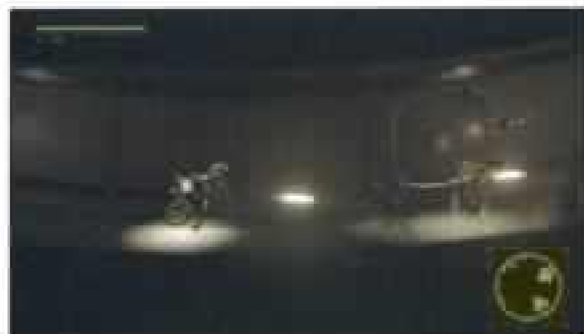
㉓ 随行支援する機体を選択する

⑮ 汚染したアンドロイドを撃破して脱出する

司令室ではヨルハ部隊と交戦。近接攻撃はプログラム「Pシールド」の効果中にのみ狙い、効果が切れている間はダッシュと回避行動で円を描くように移動しながら射撃を続けよう。交戦中はエレベーター側から4体の増援が2回出現するので、その付近での戦闘は避けること。ヨルハ部隊は通路でも待ち構えており、撃退しないと通路のロックが解除されない。プログラム「Pシールド」で身を守りながら応戦し、撃破後はプログラムが再使用可能になってから進もう。



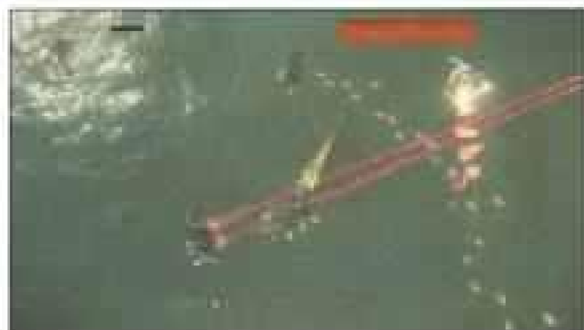
▲プログラム「Pシールド」が切れる直前に回避行動で退避し、ジャスト回避が成立したら回避攻撃。



▲通路で最初に遭遇する敵を撃破したあとの戦闘では、後退しながらの射撃なら反撃を受けにくい。

⑱ 回避行動を活用して弾幕を避ける

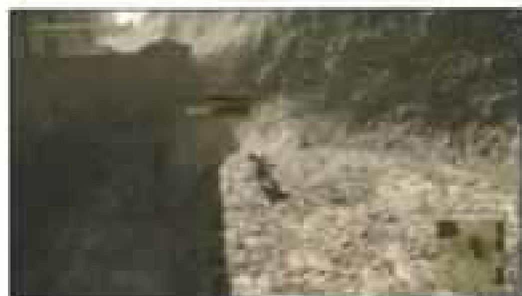
ヨルハ部隊との空中戦は、時間経過で状況が変化して次の場面へ進行し、敵は撃破できないので回避に専念。9Sが去るまでは微細な弾を一斉に撃つだけなので、回避行動ですり抜けながら左右を往復しよう。機動形態以降も回避行動を活用し、レーザーは回り込んで避けよう。



▲時間経過で飛行ユニットにダメージが蓄積。機能不全により、攻撃手段を失った2Bは脱出する。

⑲ 交戦を避けながら商業施設を目指す

2Bは時間経過でウィルス汚染度が上昇し、商業施設に近づくほど汚染度は上昇する。さらに定期的に異常が発生して近接攻撃やジャンプ、回避行動が実行できない状況に陥ってしまう。敵との交戦を避け、右記に示したルートを参考にして商業施設へ向かおう。



◀この場所は2段ジャンプで対岸へ飛び移る必要があるので、異常が発生していないときにすばやく移動。

■ MAP：オススメルート



㉓ 選択によってストーリーの進行順が変化

以降のチャプターは機体選択により進行が変わり、A2を選んだ場合はチャプター12、9Sの場合はチャプター13に移行する。最終的には両者をプレイすることになるが、チャプター14を先にプレイしてパスカルの記憶を消した場合、9Sで記憶喪失のパスカルに会えるといった変化は発生する。



▲2Bに随行していたポッド042はポッド153と協議し、A2への随行支援を決める。

CHAPTER 12 › 砂の記憶

Ch.12進行チャート

Ch.12-01：A2 目覚め

❶ 大型機械生命体を検知した砂漠へ向かう



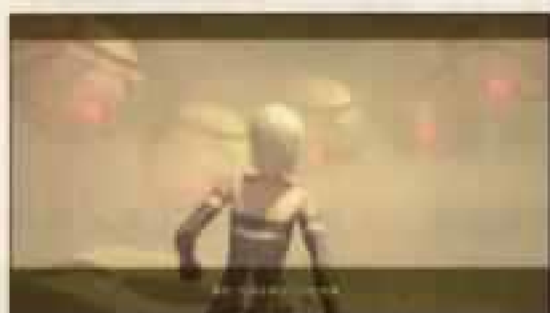
Ch.12-02：A2 砂漠地帯戦闘

❷ 3体の大型機械生命体を破壊する

❸ ヘーゲルを破壊する



❹ EMP攻撃を受けてハッキングステージへ移行する



❺ ハッキングステージをクリアする





❻ 随行支援する機体を選択する

∵ Ch.12初出クエスト

Ch.12-01：A2 目覚め

倉庫番2

❷ 3体の大型機械生命体を破壊

砂漠地帯では3体の大型二足が待ち構えている。3体同時に相手にすると対応が難しくなるので、敵が反応する距離まで近づいたらその場で待ち、こちらに近づいてきたところを各個撃破しよう。なお、敵の一掃後からヘーゲル戦開始までの間にセーブを行うことが可能だ。



▲大型二足が動き出したら射撃を続けながら待っておき、残りの敵に接近される前の撃破を目指そう。

❸ Mシールドを活用してヘーゲルを破壊

ヘーゲルは頭上を飛行しながら雨のように大量の弾を降らせる攻撃と、連結を解除して個々の球体がレーザーや弾を放つ攻撃を交互に繰り出してくる。飛んでいるときは回避行動を繰り返し、弾を避けながら射撃でダメージを与えよう。連結解除時は近づくと攻撃を避けにくいので、回避行動で間合いを離しながら射撃で応戦し、レーザーや弾の量が増えてきたところでプログラム「Mシールド」を使用すると反撃を受けにくい。ヘーゲルのHPは連結している球体ごとに管理されており、HPの尽きた球体はクリスタル状の膜に包まれて動かなくなる。この状態に変化した球体は無視して、動いているものを狙って攻撃しよう。



▲飛行中のヘーゲルに対しては射撃だけでなく、プログラム「レーザー」も併用してダメージを稼ぐ。



▲ヘーゲルは射撃で打ち消せない弾を放つため「銃弾回避システム」のチップを活用して避けよう。



▲レーザーは放出前に光の線が表示されるので、確認したら回避行動で射線上から退避すること。



▲プログラム「Mシールド」の使用中は近接攻撃を仕掛けられるが、効果終了前に離れよう。

❹ ハッキングステージで最奥を目指す

ヘーゲルはすべての球体のHPが尽きると最後にEMP攻撃を繰り出し、強制的にハッキングステージへ移行する。このハッキングでは、敵を一掃するとコアのシールドが解除され、コアを壊すと進路を阻むブロックが消えて進行可能になるという仕掛けが4回ほど続く。



▲敵の数は多いが打ち消せる弾を撃ってくるだけなので、射撃を続けながら動き回れば対処できる。

CHAPTER 13 ›「肉の箱」

Ch.13進行チャート

Ch.13-01：9S 目覚め

❶ レジスタンスキャンプから再開し、目標地点が外に設定される

❷ 目標地点移動後、巨大構造物の調査に向かう



Ch.13-02：9S「塔」へアクセス

❸ 小型の構造物をハッキングすると、森の資源回収ユニットが目標地点に設定される



Ch.13-03：9S 覚悟

❹ 森の資源回収ユニットへ向かう



Ch.13-04：9S 資源回収ユニット『肉の箱』

❺ 資源回収ユニットのエレベーターを起動して肉の箱に入る

❻ 最初のフロアに出現する敵を破壊してエレベーターに乗る

❼ 2番目のフロアに出現する敵を破壊してエレベーターに乗る

❽ 3番目のフロアに出現する敵を破壊してエレベーターに乗る

❾ 4番目のフロアを進んでエレベーターに乗る

❿ 5番目のフロアに出現する敵を破壊してエレベーターに乗る

⓫ 6番目のフロアに出現する敵を破壊する



⓬ アクセスキー：森林地帯を入手後、機械生命体を調べる

⓭ 随行支援する機体を選択する

Ch.13初出クエスト

Ch.13-01：9S 目覚め

デボルのお願い

【9S】同胞達の行方

Ch.13-03：9S 覚悟

【9S】情報収集部隊

❶ 新たに追加されたクエストに注目

谷底へ落ちた9Sがデボルとポポルに救出されてレジスタンスキャンプに運ばれ、2週間ぶりに目を覚ます場面から始まる。キャンプ内には新たなクエストが発生しているほか、外に出て塔の存在を確認したあとにキャンプへ戻ると、デボルとポポルからもクエストを受注できるので、一通り受けてから塔へ向かおう。

❻ 次々に現れる森の国の機械生命体を破壊

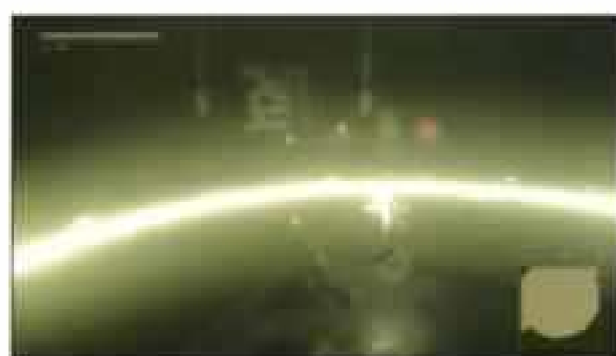
「肉の箱」は6フロアで構成され、各フロアに出現する敵をすべて撃破することでエレベーターが起動し、次のフロアへ進める。最初のフロアでは2体の中型二足、3体の小型短足、2体の小型二足と中型四足が順番に出現する。いずれも数は少ないので、各個撃破していこう。



▲中型二足は槍や斧を装備しており、攻撃のリーチが長い。回避行動で移動しつつ回避攻撃を狙おう。

❽ 自爆型を警戒しながら暗闇の中で応戦

3フロア目では照明が落ち、敵を視認しにくい状況での交戦となる。最初は小型二足2体と中型多脚、次に小型二足が4体出現したあと、小型自爆2体と中型自爆のセットが連続で出現する。自爆型の出現前にはステージの端へ移動し、出現直後に射撃を当てること。



▲プログラム「ウェーブ」を使用すれば、接近してくる自爆型を安全に撃退できるので活用しよう。

❿ 大型機械兵はハッキングで素早く破壊

ステージの中央と外周は回転する足場になっており、中央に大型二足、外周に6体の小型飛行体が出現する。大型二足をハッキングで手早く撃破すれば、残りの小型飛行体は難なく撃破できる。一掃後は小型球体と中型飛行体が2体ずつ出現するので、外周からハッキングだ。



▲大型二足はハッキングに成功してもHPが残る場合もあるが、爆発で怯むので追撃で撃破し切ろう。

⓫ 機械生命体を破壊してアクセスキーを入手

最上階では小型二足と中型二足が2体ずつ出現し、後者は1体だけ銃を装備しているので、これに的を絞って最初に撃破しよう。円を描くように走りながら射撃を続ければ、敵の攻撃を避けながら攻撃できる。敵を一掃すると自動的に「アクセスキー：森林地帯」を入手できる。



▲ステージ中央のコアに近づくと背後に敵が出現。視点を切り替えながら回避行動で退避しよう。

CHAPTER 14 › パスカルの絶望

Ch.14進行チャート

Ch.14-01：A2燃料用濾過フィルターの補給

❶ フィルター交換のためにレジスタンスキャンプへ向かう

❷ レジスタンスキャンプの入り口でパスカルを救出し、話しかけて「パスカルを生かしておく。」を選ぶ

❸ アネモネに2回話しかけたあと、少し移動するとパスカルの村が目標地点に設定される

❹ パスカルに話しかけると、フィルターの作成に必要な樹皮を取れる場所が目標地点に設定される

❺ 目標地点で剛性植物の樹皮を入手する



❻ パスカルに話しかけてフィルターを入手したあと、再度話しかけてサブクエスト「悪いロボ退治」を受注する

❼ 村に現れた敵性機械生命体を撃破し、パスカルのもとへ戻る

❽ パスカルに話しかけて「悪いロボ退治」をクリアする

❾ 自由なロボに話しかけて、「何か言いたそうなので聞いてみる。」を選び、「取ってきてやるよ。」を選ぶと、アネモネから哲学書をもらうように指示され、レジスタンスキャンプへ向かう

❿ アネモネに話しかけると、哲学書『パンセ』と金鉱を受け取る

Ch.14-02：パスカルの日常

⓫ パスカルを操作して少し移動すると異変が起きる

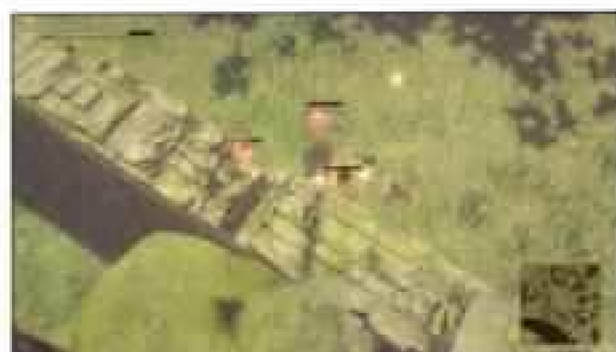


❸ 外部記憶からアーカイブを入手

アネモネからパスカルの話を聞いたあとに再度話しかけると、A2の過去に関する記録がキャンプ内の外部記憶に残されていることを伝えられる。これを調べると「ヨルハ部隊による真珠湾降下作戦の個人的記録」を閲覧でき、すべての記録を閲覧すると7種類のアーカイブを入手することが可能だ。

❺ 剛性植物の樹皮を手に入れるために森へ向かう

パスカルから依頼される剛性植物の樹皮は森林地帯で入手できるので、村から森へ抜けて目標地点を目指そう。素材がある場所の周辺には大型二足を含む多数の機械生命体が待ち構えているので、効果範囲の広い攻撃で応戦だ。素材だけ入手し、逃走してしまうという手もある。



▲壁の上に逃げれば中型二足や小型二足は攻撃を繰り出してこないので、挑発後に射撃を当てよう。

❼ 村に現れた中型四足を破壊

パスカルから依頼される「悪いロボ退治」は、ストーリー進行に欠かせない必須のサブクエストなので受注しよう。受注後には、ハシゴで降りられる村の広場に中型四足が出現する。敵はこの1体だけなので、回避行動からの攻撃の繰り返しで撃破してパスカルに報告しよう。



▲中型四足は近づくまで反応しないので、ハシゴの位置で挑発を使用したあとに攻撃を開始しよう。

❾ 自由なロボから依頼を受ける

「悪いロボ退治」をクリアしたあとは村を見て回るように頼まれ、パスカルからサブクエストが受注可能になるほか、近づくと話しかけられる子供ロボたちとの会話では強制的にサブクエストを受注することになる。自由なロボからの依頼はサブクエストではないが、ストーリー進行に必須なので依頼を受けよう。

ストーリーを進める前にサブクエストをクリア
COLUMN

パスカルの村に発生するサブクエストは、自由なロボの依頼を進めてアネモネから「哲学書『パンセ』」を受け取った時点で村が機械生命体の襲撃を受けてしまい、進行不能になってしまう。クエスト達成後にストーリーを進行させよう。



▲子供ロボの依頼「おねえチャンあそんデー！」をクリアするとすべり台が設置。

Ch.14進行チャート

Ch.14-03：A2 パスカルの救援要請

⑫ パスカルから救援要請が入り、パスカルの村へ向かう



Ch.14-04：A2 共食いする機械生命体

⑬ パスカルの村に入ってパスカルと合流する



⑭ 暴走する機械生命体をすべて破壊する

⑮ 工場廃墟へ向かい、子供たちを避難させたパスカルと合流する



Ch.14-05：A2 子供達

⑯ パスカルに話しかけて「もう少し情報が欲しいな……」を選ぶ

⑰ 侵入してきた機械生命体を破壊する

⑱ 外で敵の増援部隊と交戦し、大型戦車を破壊する



⑲ エンゲルスを操るパスカルを操作して増援部隊を撃退する

⑳ 敵のエンゲルスを破壊する

㉑ パスカルを操作したまま工場廃墟へ戻る

㉒ パスカルの処遇を決断する



㉓ 随行支援する機体を選択する

Ch.14初出クエスト

Ch.14-01：A2 燃料用濾過フィルターの補給

【A2】悪いロボ退治
【A2】おねえチャンあそんデー！
【A2】記憶素子

⑭ 村を荒らす機械生命体を撃破

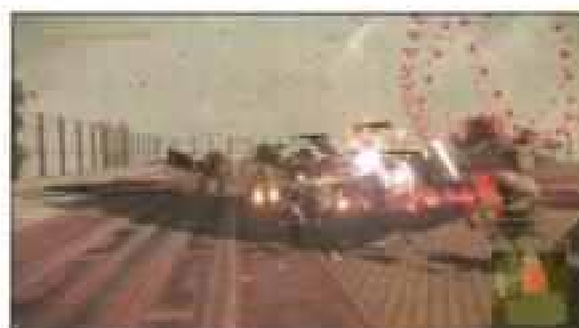
暴走した機械生命体は共食いをしており、球体連結型は一定のルートで周回しているので、どちらも離れた位置から射撃を仕掛けよう。ただし、広場の敵は上層から射撃を当てると狙えない位置に移動されやすく、ハシゴを下りたときに先手を取られるので広場移動後に攻撃だ。



▲敵の数を減らすと球体連結型が追加で1体出現するので、姿を確認したら接触しない位置から攻撃。

⑱ 次々に現れる敵を迎え撃つ

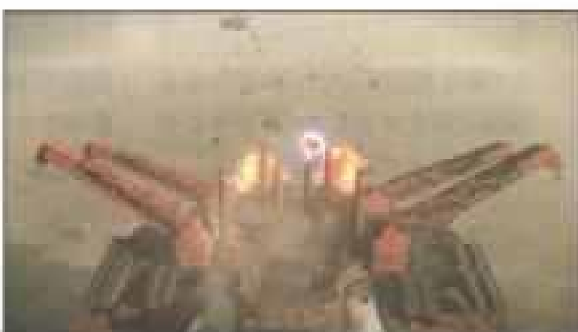
工場廃墟の入口前の広場に、多数の中型二足と小型二足が押し寄せてくる。大型剣のダッシュ攻撃、プログラム「レーザー」や「ウェーブ」など、複数の敵を巻き込める攻撃を活用しよう。一定数を撃破すると大型戦車が出現し、これを撃破すると次の場面へ進行する。



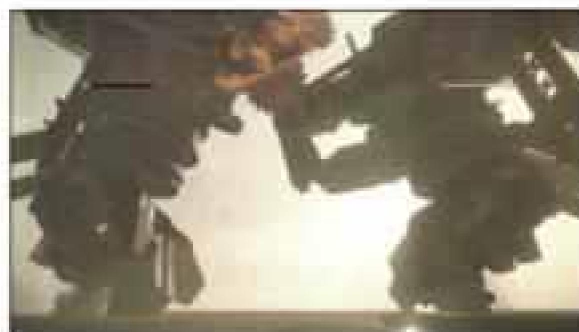
▲大型戦車は後回しにしておき、残っている中型二足と小型二足を先に撃破するといい。

⑲ エンゲルスを操作して増援部隊を一掃

エンゲルスの操作は状況で変化し、多数の襲来する敵との交戦時は□ボタンで薙ぎ払い、△ボタンで振り下ろし、R1ボタンで広範囲射撃となる。敵を迎撃しているとシーンが進行し、敵のエンゲルスが登場。この場面では射撃は使えなくなるが□ボタンはリーチの長いストレートに変化し、R2ボタンがガードの動作となる。開始直後にストレートを出して先手さえ取れれば、連打で勝負は決まる。



▲この状況ではダメージを受けることはない。前進しながらの射撃や近接攻撃を仕掛けよう。



▲ガードで攻撃を防ぐとダメージを受けず、すぐに行動可能になるので反撃に転じられる。

㉒ パスカルの処遇を決める

パスカルの処遇には下記の3パターンが存在。記憶を消去した場合は村でパスカルのショップが利用可能となり、このショップでのみ入手可能な武器も登場するので、この処遇がオススメだ。なお、チャプターセレクトから始めた場合は何度でも処遇をやり直せるので、すべてのパターンを試すことが可能だ。

パスカルの処遇による変化

○パスカルを破壊した場合
→「パスカルのコア」をドロップ
○パスカルの記憶を消去した場合
→パスカルが村でショップを開き、エンディングDにも登場する
○何もせずに立ち去った場合
→「パスカルの愛読書」が村に配置



▲立ち去ると配置される「パスカルの愛読書」は何度でも再配置されるので、売却すれば金を稼げる。

CHAPTER 15 ›「魂の箱」

Ch.15進行チャート

Ch.15-01：9S 戦闘継続

❶ 水没都市の資源回収ユニットに目標地点が設定される



Ch.15-02：9S 資源回収ユニット『魂の箱』

❷ 資源回収ユニットのエレベーターを起動して魂の箱に入る

❸ 最初のフロアで宝箱をハッキングしてエレベーターに乗る

❹ 2番目のフロアで宝箱をハッキングしてエレベーターに乗る

❺ 3番目のフロアで宝箱を2つハッキングしてエレベーターに乗る

アーカイブ：「塔」システム概略

❻ 4番目のフロアで宝箱を3つハッキングしてエレベーターに乗る

アーカイブ：【極秘】ブラックボックス

❼ 5番目のフロアでコアをハッキングし、ステージの奥にいる黒い物体を破壊してアクセスキー：水没都市を入手する



❽ 随行支援する機体を選択する



Ch.15-03：9S 損傷

❾ 故障したNFCSを修復するためにレジスタンスキャンプへ向かう



Ch.15-04：9S 修復

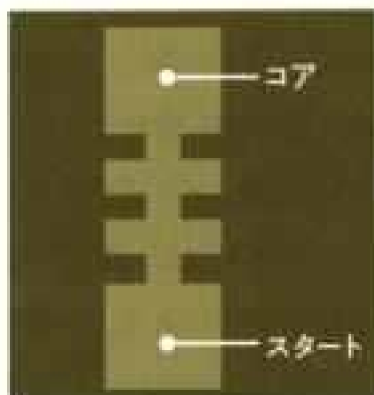
❿ キャンプに到着すると、デボルとポポルが修復してくれる



❸ ハッキングを成功させて最上階を目指す

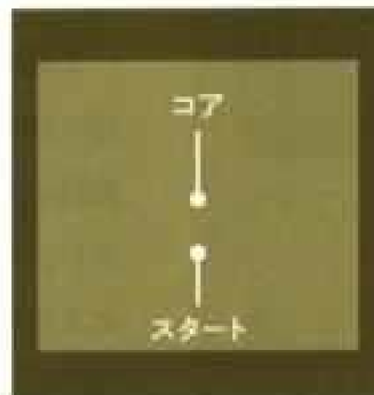
「魂の箱」では宝箱をハッキングで開くとエレベーターが起動する。下記はハッキング時のステージを示したもので、フロア名のアルファベットはP.127のマップページの宝箱の位置とリンクしている。なお、フロア2では下記の条件を満たすことで宝箱が配置されるが、これらはチャプターセレクトで繰り返し入手可能だ。

フロア1A



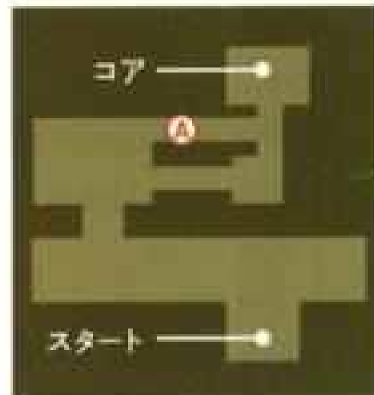
通路に敵は出現するが撃破する必要はないので、ブロックだけ破壊してコアに進行していい。

フロア2B



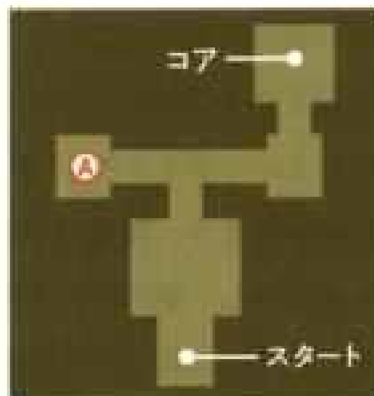
ブロックに囲まれた状態から始まるので、正面を残して左右の砲台を撃破してから移動だ。

フロア3C



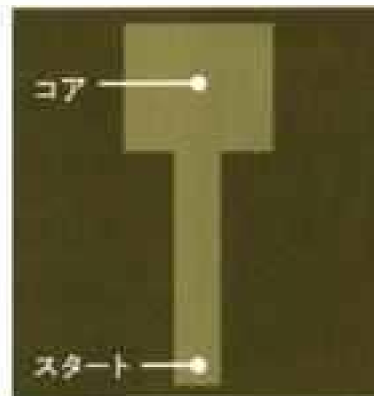
Aは道幅が狭くダメージブロックに触れやすいが、ここを抜けると敵との交戦を避けられる。

フロア3D



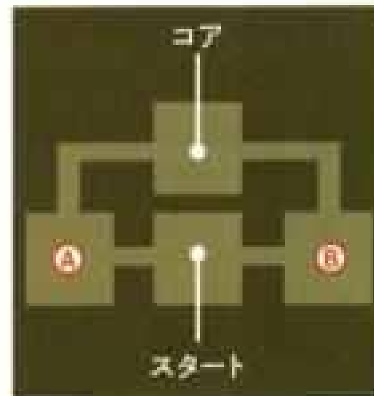
Aで敵を撃破すると、コアのある部屋に点在するダメージブロックが消滅する仕組みだ。

フロア4E



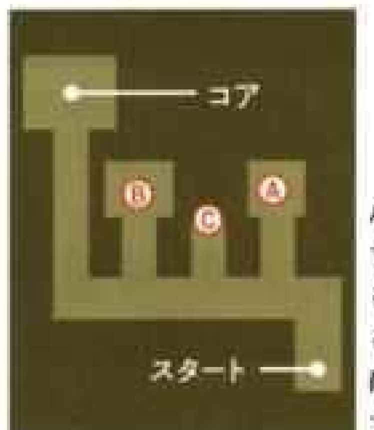
通路では敵を撃破するとロックが解除されて奥へ進める。コアの部屋では四隅の砲台を狙う。

フロア4F



AとBの両方に出現する敵をすべて撃破すると、ロックが解除されてコアの部屋まで進める。

フロア4G



AとBで敵を一掃するとコアのある部屋まで進める。Cも近づくと敵は現れるが倒す必要はない。

フロア2にボックスが配置される条件

- ○義体回収数100体以上……HP最大値UP+6
- ○敵撃破数1000体以上……武器：信義
- ○アイテム使用回数1000回以上……回復薬：全
- ○死亡回数100回以上……再起動+6
- ○サブクエスト達成度（機械生命体依頼）70%以上……回復ドロップ+6
- ○ハッキングクリア数100回以上……リモート操作強化+6
- ○サブクエスト達成度（アンドロイド依頼）70%以上……取得経験値UP+6
- ○採取回数1000回以上……ドロップ率UP+6

❼ ハッキングステージで黒い物体を撃破

最上階でコアをハッキングすると、実体が投影されたハッキングステージへ移行し、黒い物体との交戦になる。この敵にはハッキングが有効なほか、上昇攻撃で浮かせたあとに吹き飛ばさないように追撃してから着地し、再度上昇攻撃で浮かせるコンボの繰り返しが有効だ。



▲アダムのキューブ攻撃や、イヴの挙動に似た攻撃を繰り出す。回避行動で避けてから反撃だ。

CHAPTER 16 ›「神の箱」

Ch.16進行チャート

Ch.16-01：9S 資源回収ユニットへ向かう

❶ キャンプの外に出るか、アクセスポイントを調べると遊園地廃墟の資源回収ユニットが目標地点に設定される

❷ 資源回収ユニットのエレベーターを起動して神の箱に入る



Ch.16-02：A2 資源回収ユニットへ向かう

❸ 遊園地廃墟へ向かう



Ch.16-03：9S 資源回収ユニット『神の箱』

❹ 最初のフロアで箱を開くと出現する敵を破壊してエレベーターに乗る

❺ 2番目のフロアに出現する敵を破壊してエレベーターに乗る

❻ 3番目のフロアに出現する敵を破壊してエレベーターに乗る

❼ 4番目のフロアを進んでエレベーターに乗る

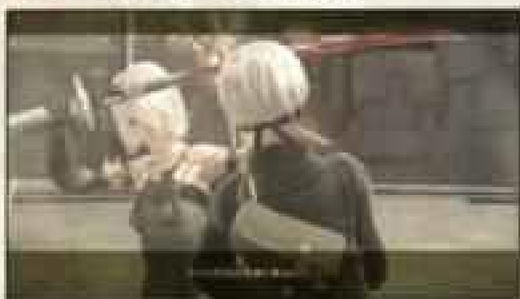
❽ 5番目のフロアでオペレーター210を撃破する





Ch.16-04：A2 機械生命体の兄弟

❾ アウグストを撃破する





❹ 暗闇の中で高台にいる敵を狙う

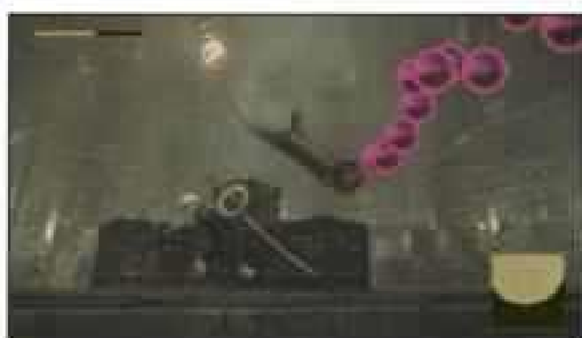
箱を開けた直後に照明が落ちて4体の小型二足が出現し、少し遅れて4体の小型飛行体が出現。すぐにハッキングを狙い、大半を爆発に巻き込むと撃破しやすくなる。一掃後は中型二足1体と、柱の上に小型短足4体が出現。銃による攻撃を射撃で打ち消しながら応戦しよう。



▲中型二足は弾を連射してくる。柱の上の小型短足は後回しにし、動き回りながら最優先で撃破。

❺ 2番目と3番目のフロアではハッキングを活用

2番目と3番目のフロアでは、射撃や近接攻撃を当てにくい柱の上に敵が出現するのでハッキングで撃破しよう。出現直後に仕掛けることで、周囲の敵を巻き込める可能性が高くなる。2番目のフロアでは盾装備の中型二足、3番目のフロアでは中型飛行体を優先的に狙おう。



▲2番目のフロアでは最後に弾を撃つ球体連結型が出現するが、ハッキングなら撃破は難しくない。

❽ ハッキングで防壁を破壊

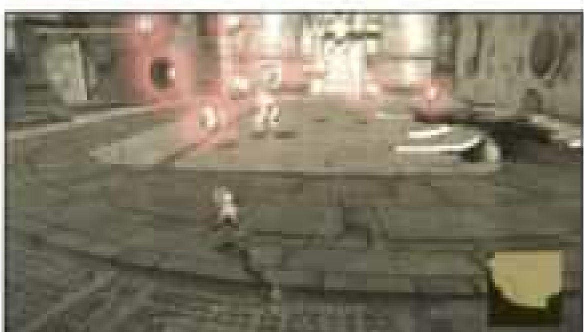
オペレーター210は障壁で身を守りながら、弾とレーザーを交互に射出してくる。弾は射撃で打ち消し、レーザーはジャンプで避けてからハッキングを仕掛けよう。障壁を壊すと動き出して距離を詰めてくるので、ダッシュで間合いを離しながら射撃やハッキングで応戦だ。



▲障壁のコアはHPが一定以下になると攻撃が激しくなるので、ハッキングの連発で短時間で破壊だ。

❾ 攻撃後のスキを狙って近接攻撃を仕掛ける

アウグストは連結した球状の腕を振る近接攻撃や、連結を解除して球状の腕を飛ばす遠距離攻撃を繰り出す。各種攻撃のあとにスキがあるので、ジャスト回避から小型剣の回避攻撃を仕掛けるか、回避後に接近して大型剣の上昇攻撃を狙おう。浮かせた場合は小型剣の空中スピードアタックで追撃し、着地後に再度上昇攻撃で浮かせるコンボを繰り返すと決まりやすい。なお、撃破後にトドメを刺さずにその場を去ることもできるが、特にストーリー展開に変化はない。



▲赤く光る状態の球状の腕に触れるとダメージを受けるので、回避行動を繰り返して退避しよう。



▲HPが減少するとフリードリヒが出現するが、大型剣の上昇攻撃なら巻き込んで浮かせられる。

CHAPTER 17 ›「塔」

Ch.17進行チャート

Ch.17-01：9S「塔」へ向かう

❶ アクセスキー：遊園地を入手。目標地点に設定された塔へ向かう
❷ 3箇所のサブユニットをハッキングしてロックを解除する
❸ 塔をハッキングする
❹ デボルとポポルに敵を任せて塔のハッキングを続ける
❺ デボルとポポルの残存データについて、今すぐ開封するか、後で開封するかを選択する

ノベル：デボル・ポポルの記憶

Ch.17-02：9S「塔」内部

❻ 塔の内部を調査する
❼ 複製された2Bを破壊する

Ch.17-03：A2「塔」へ向かう

❽ 目標地点に設定された塔へ向かう

Ch.17-04：A2「塔」探索

❾ 塔の内部を調査する
❿ 図書館で光っている本をハッキングして順番に調べる

アーカイブ：ライブラリ・インデックス／人類サーバー記録／カルテ「特A患者記録」

Ch.17-05：9S 自己修復

⓫ 自己ハッキングで汚染ウィルスを除去する
⓬ 赤い少女と遭遇後に出現する敵を撃破する

アーカイブ：【極秘】ヨルハ部隊廃棄について

⓭ 飛行ユニットに乗ったヨルハ部隊を破壊する
⓮ 飛行ユニットを調べる

❷ ハッキングで塔への侵入を試みる

塔は巨大なメインユニットと3基のサブユニットに分かれており、後者をすべてハッキングすると、前者のハッキングが可能となる。メインユニットのハッキングを開始すると多数の敵が現れて妨害されるが、しばらくするとデボルとポポルが敵を引き受けてくれるので、ハッキングに専念しよう。なお、メインユニット侵入時にデボルとポポルの残存データに関する選択肢を選ぶことになるが、どちらを選んでもノベル「デボル・ポポルの記憶」は取得できる。



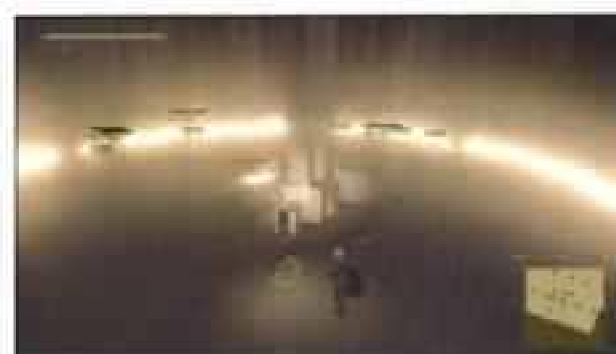
▲この場面では敵が再出現するので経験値を稼げるが、時間をかけすぎるとエンディングへ移行する。



▲メインユニットのハッキングステージでは、弾を防げる位置からブロックに囲まれたコアを狙おう。

❼ 複製された2Bとは距離を取って応戦

複製された2Bは全部で15体が出現する。接近して近接攻撃を繰り出してくるので、回避行動で間合いを離しながら射撃を当てつつ、回避攻撃やハッキングで応戦しよう。ハッキングステージの難度は高いが、成功すると高威力の爆発に巻き込みやすいので狙う価値は高い。



▲複製された2Bは地上を移動するので、プログラム「ウェーブ」を仕掛けるとまとめて攻撃できる。

❿ 図書館で本棚をハッキング

ポッドからハッキングの権限を付与されることで図書館のデータがハッキング可能となり、調べるたびにアーカイブを取得できる。なお、図書館の採取ポイントでは金鉱やメテオライトを確実に入手できるので、これらを集める場合はセーブ＆ロードを繰り返すといい。



▲通常のブロックよりややサイズの大きいものを撃破すると、コアのシールドが解除される。

⓭ 1体ずつ誘い出してハッキング

飛行ユニットのヨルハ部隊は複数出現するうえに、広範囲を切りつける近接攻撃と持続の長いレーザーを繰り出すのでダメージを受けやすい。坂道を下りて引き返すと追跡してこないので、いったん離れてから再接近し、敵の反応を確認してからハッキングで先手を取ろう。



▲ハッキング成功後はすぐに攻撃を繰り出してくるので、回避行動で避けてから再度ハッキングだ。

Ch.17進行チャート

Ch.17-06：赤い少女

⑮ A2を操作してコウシを撃退する

⑯ 塔の調査を再開する

⑰ スイッチを調べると敵のハッキング攻撃を受け、A2自身が投影された電脳空間へ移行する

⑱ 赤い少女を破壊して電脳空間から脱出する







Ch.17-07：頂上へ

⑲ 起動したエレベーター上でコウシを撃退する。このバトル中はA2のコウシ戦と9Sのロウシ戦が頻繁に入れ替わる





Ch.17-08：合体多脚兵器戦

⑳ 塔の頂上に到達後、コウシ・ロウシを破壊する。このバトル中もA2と9Sの操作が頻繁に入れ替わる





⑮ 装甲を壊してダウンさせる

図書館に現れるコウシは同系統のソウシやボクシと同じく、脚部の装甲を破壊するとダウンして尻尾のコアが露出するので、遭遇直後から装甲を狙って攻撃しよう。ただし、この戦闘ではHPが少し減少した時点で離脱してしまい、再戦時は装甲を破壊できなくなっている。



▲装甲を狙う際は小型剣のスピードアタックを使い、多段ヒットする3段目以降を全段ヒットさせよう。

⑱ 赤い少女の飽和率が限界に達するまで逃げ回る

赤い少女は弾を撃つだけなので、移動で避けながら射撃を当てよう。一定数を撃破するとポッドから赤い少女を撃破しないように指示されるため、それ以降は攻撃せずに逃げ回ることに専念。一定時間の経過で赤い少女は同士討ちを始めるので、最後の生き残りを撃破だ。



▲弾の数は多いが速度は低いので、ダッシュせずに移動し、弾のない場所を選んで進むと避けやすい。

⑲ コウシ戦とロウシ戦が交互に展開

コウシ戦では密着して近接攻撃を仕掛け、腕を横に広げたら2段ジャンプで薙ぎ払いや衝撃波を避け、振り上げたときは回避行動で衝撃波を避けよう。複数の尻尾が出現したときはコアを狙って射撃だ。ロウシ戦ではL1ボタンのミサイルを命中させてダメージを稼ぎ、そのあと剣攻撃で弾を消しながら応戦しよう。



▲脚部装甲は破壊できずダメージも通らないため、腕の動きに注目しながら正面から攻撃しよう。



▲ロウシ戦ではL1ボタンのミサイルだけでダメージは足りる。場面切り替えまで剣攻撃で耐えよう。

⑳ 合体したコウシ・ロウシを破壊

この戦闘ではコウシ・ロウシのHP減少を契機に、A2と9Sの操作が自動的に切り替わる。A2の場合は敵を中心に円を描くようにダッシュを続け、射撃を当てよう。敵の攻撃はいずれも予備動作が大きいので、回避行動や2段ジャンプで避けること。9S操作時は、攻撃を避けたあとにハッキングだ。コウシ・ロウシの放電はダメージの蓄積で解除できるほか「耐電薬」でも無効化できる。



▲腕部格納時は振動を起こして電磁波を連発してくる。2段ジャンプ後の攻撃で滞空時間を延ばそう。



▲小型の機械生命体を放出することもある。この個体は接近時に自爆するので、射撃で撃破しよう。

Ch.17進行チャート

Ch.17-09：9SとA2

㉑ 操作するヨルハ義体を選択する



Ch.17進行チャート（9S選択時）

Ch.17-10：終局

Ch.17-10_1：9Sの最後

㉒ A2を撃退する

㉓「……いっしょに、行くよ。」または「……やめておくよ。」のどちらかを選択する。後者の場合は9Sの最後の言葉が聞ける

ノベル：9Sの記憶

エンディング「D」

Ch.17進行チャート（A2選択時）

Ch.17-10：終局

Ch.17-10_2：A2の最後

㉔ 9Sを撃退する



㉕ ハッキングステージへ移行後、最奥を目指す

Ch.17-11：ヨルハ計画最終段階

エンディング「C」

㉖ スタッフロール中にポッドからの停止要求を許可し、生存を望んだ場合はスタッフロールの文字を破壊するハッキングに移行

ハッキングステージクリアでエンディング「E」

アーカイブ：機械生命体研究報告書

クリア後に「弱き者達を助ける」選択肢を繰り返し選ぶと、応援メッセージをサーバーにアップロードでき、タイトル画面の画像も変化するが、セーブデータはすべてリセットされる

㉒ ハッキングでA2を撃破する

A2は森の城での戦闘と同様に、画面外へ消えたあとに突進か落下攻撃を繰り出すほか、各種プログラムも使用してくる。回避行動で間合いを離しながら様子を見て、突進を避けてから上昇攻撃を狙うか、プログラム「Pシールド」で身を守りながらハッキングを仕掛けよう。



▲ハッキング時は4種類の専用ステージへ移行。いずれも敵全滅でコアのシールドが解除される。

㉔ 空中に浮かせてコンボを決める

9Sはポッド射撃を多用しながら、各種プログラムを繰り出してくる。プログラム「Mシールド」で射撃を無効化しながら接近し、攻撃範囲の広い大型剣の上昇攻撃を狙おう。浮かせた場合は吹き飛ばさないように追撃し、着地後に再度上昇攻撃を当てて浮かせればいい。

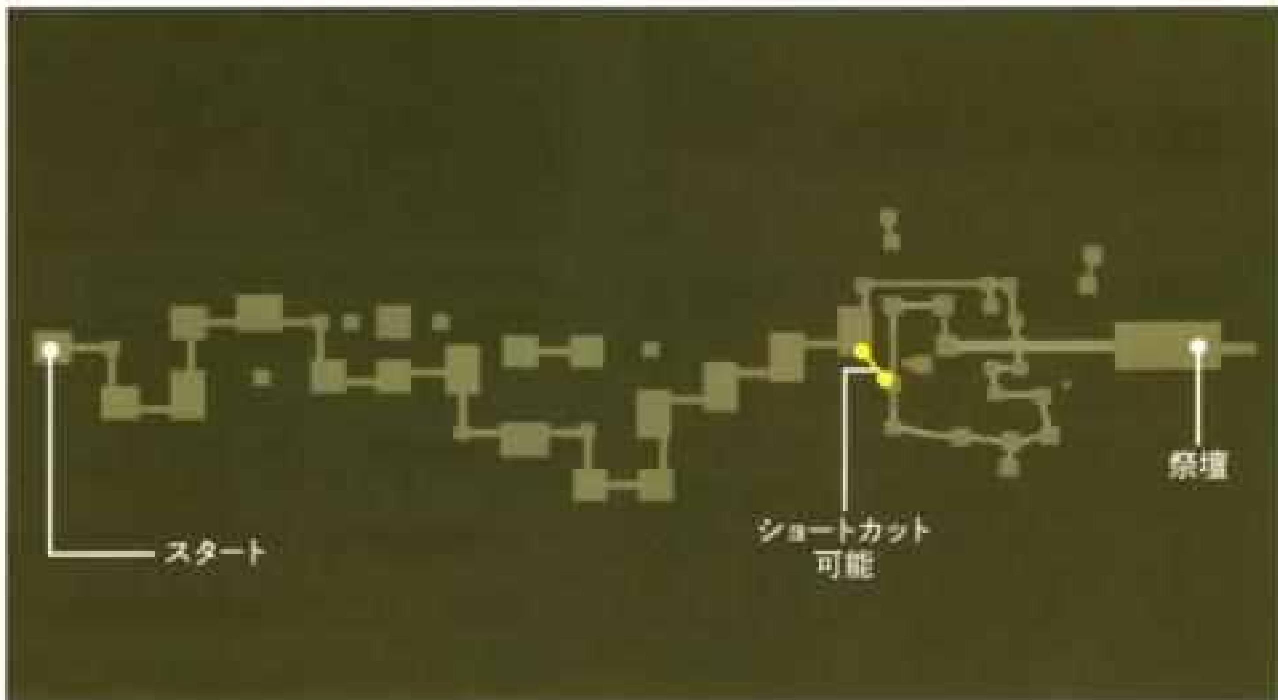


▲ハッキングを受けると状態異常が発生。回避行動で避けられなかった場合はアイテムで回復しよう。

㉕ 落下しないように奥へ進む

電脳空間では下記のマップを参考にしながら、最奥の祭壇を目指そう。敵は出現しないが、通路から落下した場合はスタート地点からの再スタートになってしまうため、ジャンプを使わずにダッシュで進むようにするといい。なお、マップ上の黄色の線はショートカット可能なルートを示しており、上昇攻撃後に2段ジャンプから空中回避行動に移行すれば飛び移れるので試してみよう。

■ MAP



㉖ スタッフロールの文字を破壊

Eルートのエンディングでは、スタッフロールの文字をすべて撃破する必要がある。進行するにつれて敵の攻撃は激しくなるので難度は高いが、オンラインに接続した状態でゲームオーバーを繰り返すと救援を呼べるようになり、救援を呼ぶと無敵状態でゲームを進められる。



↑ゲームオーバー時は上段の選択肢で再出撃可能。下段を選ぶとタイトルへ戻るので慎重に選ぼう。

Secret Facter

シークレットファクター

物語の進行には関係なく、クリアしてもクエストに登録されない下表のような特殊クエストが存在している。登録されないとはいえ、通常クエストの発生フラグになっていたり、出現する特殊な機械生命体が個体データに登録されたりするので、データコンプリートのためにも見逃さずにクリアしておこう。

なお、本作のコンプリート状況を測るための指針となるトロフィーの一覧は下表のとおり。物語の進行に応じて順次獲得していけるトロフィーだけでなく、特定の行動の回数やアイテム収集率などを条件とする難易度の高いトロフィーも存在する。なお、一部のトロフィーはレジスタンスキャンプの変な女から購入することも可能。CまたはDルートをクリアした時点でトロフィーを購入できるようになるので、条件達成が難しいと感じたら利用するといい。

ダウンロードコンテンツ



ダウンロードコンテンツでは、あやまりロボのいる場所で特殊クエストが発生し、画像のような衣装などの専用アイテムを入手可能。

■ 特殊クエスト

特殊クエスト	受注	内容
機械と動物	2B、9S	チャプター06以降、森林地帯で動物好きロボと遭遇→戦闘終了でクエスト「動物の看護」の発生条件達成
高所に佇む者	9S	廃墟都市陥没以降、廃墟都市の高所にいる賢者ロボと会話→ハッキング→3回繰り返すと賢者ロボが投身
復讐の戦士	2B、9S	敵を1000体撃破すると、廃墟都市・砂漠地帯・水没都市のうち最初に訪問したエリアに勇敢なる兄が出現→撃破後に残りのエリアのいずれかに憎悪する妹が出現→撃破後に残りのエリアに復讐する息子が出現　※廃墟都市と水没都市では黄金の大型二足、砂漠地帯では黄金の戦車が同時に出現

■ トロフィーデータ

トロフィー	ランク	獲得条件	価格
最期の言葉	プラチナ	全トロフィーを獲得	—
蘇る身体	ブロンズ	プロローグ終了後のバンカーでの会話イベント終了	—
栄華の痕跡	ブロンズ	廃虚都市到着イベント終了	—
おめでとうございます！元気な男の子ですよ！	ブロンズ	アダムと初遭遇後、竪穴から脱出	—
またのご来園お待ちしております……	ブロンズ	ボーヴォワール撃破後、遊園地廃墟から退去	—
創造と叛逆	ブロンズ	エイリアンシップでアダムとイヴを撃退	—
機械達の王国	ブロンズ	森の城でA2を撃退	—
海原の支配者	ブロンズ	グリューン撃破後の会話イベント終了	—
ヒトに憧れるモノ達	ブロンズ	アダムと最終決戦後の会話イベント終了	—
鉄の魂	ブロンズ	ソウシ撃破後、工場廃墟から退去	—
戦いの終わり	シルバー	Aルートのエンディング	—
戦いの始まり	シルバー	Bルートのエンディング	—
願い	ブロンズ	2B死亡後のスタッフロール終了	—
復讐の刃	ブロンズ	A2の操作開始	—
さよなら、パスカル	ブロンズ	パスカルの処遇を決めるイベント終了	—
正義	ブロンズ	アウグストにトドメを刺すイベント終了	—
罪と罰	ブロンズ	デボル・ポポルの記憶を遡るイベント終了	—
旅立ち	シルバー	Cルートのエンディング	—
美しき世界	シルバー	Dルートのエンディング	—
未来への意思	ゴールド	最後の映像が終了	—
繰り返される死	ブロンズ	自身の死体を初めて回収	50000
資源は大切に	シルバー	自身、フィールド上、オンライン上の死体の回収数100体以上	80000
初めてのお使い	ブロンズ	クエストを初めて完了	—
必殺仕事人形	シルバー	クエスト達成率80%以上	50000
情報を制する者	ブロンズ	アーカイブ収集率80%以上	50000
敵を倒すだけの簡単なお仕事です	ブロンズ	機械生命体データ収集率80%以上	50000
チップコレクター	ブロンズ	チップ収集率80%以上	50000
兵器マニア	シルバー	ポッド・プログラム収集率100%	100000
こだわりの仕事道具	ブロンズ	武器をレベル4まで初めて強化	50000
無機なる刃	シルバー	全武器をレベル4まで強化	100000
最強支援兵器達	シルバー	全ポッドを最高レベルまで強化	50000
戦闘はあんまり得意じゃないんですよ……	ブロンズ	9Sでハッキングが初めて完了	—
これがスキャナーモデルの力です!!	ブロンズ	9Sのハッキングで爆破、従属化、従属化時に撃破、操作、操作時に撃破した機械生命体の合計数100体以上	50000
ロボをもってロボを制す	シルバー	操作時に撃破した機械生命体の合計数50体以上	50000
憎悪の力	ブロンズ	A2がバーサーカーモード時に撃破した機械生命体の合計数50体以上	50000
空の支配者	シルバー	飛行ユニットで撃破した機械生命体の合計数255体以上	50000
採取王	シルバー	スキャナーで発見した採取ポイントからのアイテム入手回数10回以上	50000
ポッドハンター	ブロンズ	ポッド収集率100%	50000
感情は持たなくても欲はあり	シルバー	所持金10万G以上	90000
動物ライダー	ブロンズ	動物に騎乗しての走行距離合計5km以上	50000
釣り名人	ブロンズ	釣り上げた魚の種類20種類以上	50000
ヤメテ！　殺さなイデ！	ブロンズ	撃破したNPCの機械生命体の合計数10体以上	50000
何をしているのですか?	ブロンズ	2Bのスカートの中をのぞくような視点変更回数10回以上	50000
いや、別にいいけど……	ブロンズ	9Sのズボンを脱がせてからの経過時間1時間以上	50000
よってらっしゃい、みてらっしゃい	ブロンズ	エミールショップを初めて利用	50000
悪い子にはお仕置きが必要ですね……	ゴールド	エミール分裂体を撃破	100000
超越者	ブロンズ	全エンディング達成後のスタッフロール終了	200000
月の涙	ブロンズ	クエスト「エミールの追憶」を完了	50000

Map マップ解説

機械生命体のはびこる広大なマップの情報を公開。宝箱や採取ポイント、回収可能な死体の位置などを記載しているので、参照して余すところなく探索しよう。

全体マップとエリアの名称

全体マップを下図のエリアに分け、ストーリーの流れに沿って掲載。各エリアのマップでは、配置アイテムやアクセスポイント、クエストに関連するNPCなどの位置情報をまとめている。なお、廃墟都市は陥没前と陥没後、塔出現後で中央部分の形状が変化し、地下空洞や水没都市へは陥没後の状態で移動可能となることを把握しておこう。なお、広大な砂漠地帯については場所ごとに地名が存在するため、地名に関しては全体マップ上に記載している。

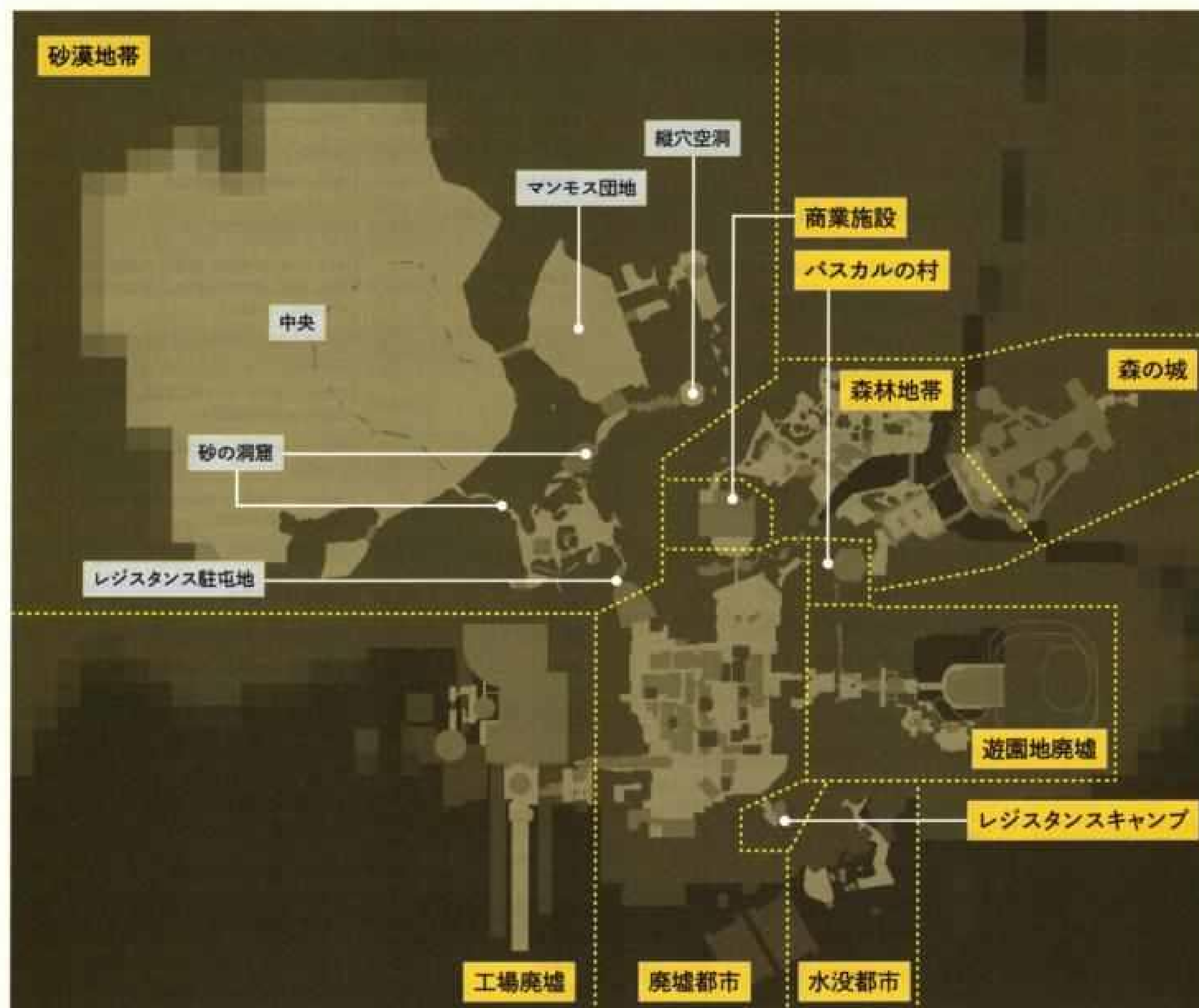
エリアマップの掲載ページ

名称	ページ
工場廃墟	106
工場廃墟(地下エリア)	108
バンカー	110
レジスタンスキャンプ	111
廃墟都市(陥没前)	112
廃墟都市(陥没後)	114

名称	ページ
廃墟都市:地下洞窟/複製された街	115
廃墟都市:地下洞窟(エミールの住処)	116
砂漠地帯:レジスタンス駐屯地	117
砂漠地帯:中央	118
遊園地廃墟	120

名称	ページ
パスカルの村	121
商業施設～森林地帯	122
森の城	124
水没都市	126
資源回収ユニット	127
塔	128

全体マップ



マップの見方

マップ上に配置されている各種アイコンの見方は下記のとおりで、右表は固定の採取ポイントから入手できるアイテムのテーブルパターンとなる。なお、一部の死体などから入手できるアイテムの内容がこのテーブルを参照される場合があり、その場合は配置アイテムデータに表中のパターン番号を記載している。



▲各ショップの商品は、ストーリー進行に応じて変化する。詳細はショップデータ（P.132）を参照。

■固定採取パターン別入手アイテム確率

パターン	アイテム名	確率
1	回復薬：小	40
	回復薬：中	30
	回復薬：大	10
	耐電薬	20
2	銅鉱	20
	鉄鉱	35
	銀鉱	35
	金鉱	10
3	水晶	50
	アンバー	30
	パイライト	15
	モルダバイト	5
4	銀鉱	20
	金鉱	8
	水晶	25
	アンバー	10
	パイライト	5
	回復薬：小	10
	回復薬：中	5
	単純な機械	10
	精巧な機械	5
	複雑な機械	2
5	100G	25
	200G	50
	300G	25

■アイコンの見方

アイコン	内容	備考
A B C	宝箱（中）	入手できるアイテムは配置アイテムのアルファベットとリンクしている。死体に関しては、チャプター12以降に調べられない死体と採取ポイントが同じ場所に配置されるものがあるが、この場合も便宜上死体として掲載している。
A B C	宝箱（小）	
A B C	ハッキング宝箱	
a b c	死体	
●	通常採取ポイント	入手できるアイテムはエリアで変化し、入手時に配置アイテムの確率で抽選される。備考欄の発光する採取ポイントは、エリア全体に配置される採取ポイントの数を示している。
●	固定採取ポイント	必ず発光する採取ポイント。入手できるアイテムは通常採取ポイントとは異なり、固定採取パターン1～4のいずれかとなる。
●	お金採取ポイント	必ず発光する採取ポイント。固定採取パターン5の確率でお金を得られる。
㋐ ㋑ ㋒	特殊採取ポイント	特定の条件下で発光する採取ポイント。入手できるアイテムの確率は通常採取ポイントとは異なる。
あ い う	クエストアイテム	特定のクエストに関連するアイテム。入手できるアイテムは配置アイテムの平仮名とリンクしている。
Ⅰ Ⅱ Ⅲ	スキャン	プログラム「スキャナー」で発見できる採取ポイント。入手できるアイテムは配置アイテムのローマ数字とリンクしている。
Ⅰ Ⅱ Ⅲ	その他	武器や重要アイテムなど。入手できるアイテムは配置アイテムのローマ数字とリンクしている。
1 2 3	マップのつながり	数字は同じ数字の場所とつながっていることを示す。線でつながりを示している場合は色で意味合いが異なり、黄色は特に何もないが、青色はエレベーターのルート、ピンク色はハッキングで解除できるルートを示している。
工場廃墟：入口	アクセスポイント	指定位置に対象があることを示し、その名称を記載している。
メンテナンス屋	ショップ	
司令官	クエストNPC	クエストに関連する対象の位置と名称を記載している。
………	通行不可	線を引いた部分は通行できないことを示す。
⟷	通行可能	森の城限定。指定した位置が通行できることを示し、往復できる場合は両矢印、一方通行の場合は矢印を記載している。

工場廃墟

The ruins of a Factory

地下エリア(P.108)へ

地下エリア(P.109)へ

スイッチ

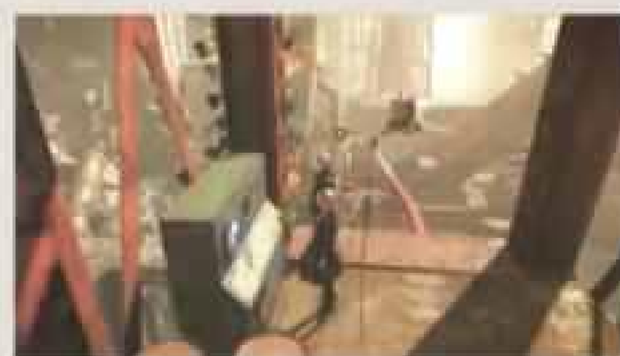
ハシゴ

スイッチで橋を架ける



「え」の近くにあるスイッチを作動させると橋が架かる。これを渡れば奥へ向かう際に近道できるので、プロローグ後に再訪する際はこのルートを開放して時間短縮を図ろう。

ハシゴとスイッチの役割



Bルートの開始地点ではハシゴを調べると飛行ユニットのある場所へ行き来できるようになり、スイッチを作動させた場合はクレーンが降下して、奥へつながる近道になる。

階段の踊り場からジャンプ



画面手前の視界を遮るオブジェクトの影響で確認しにくいが、ハッキング宝箱Dと死体cは、いずれも階段の踊り場から右にジャンプして飛び降りた先にある。

切れ目から落ちて宝箱へ



円柱状の建物の側面に架かった通路には、柵が崩れ落ちている箇所がある。ここからは画面手前側に見えるクレーンへ飛び移れるほか、通路とクレーンの切れ目から落下すると、宝箱（中）Cの配置された足場に着地できる。ただし、落ちたあと上には戻れないので、宝箱を調べたあとは足場から落ちて戻ろう。



崩れた高架の下へ移動可能



Aルートだと高架下には何もないが、Bルートでは死体が配置される。これを調べれば9Sのハッキングに効果がある「スタン」または「回復ドロップ」を入手可能だ。

プロローグで使用した武器とアイテムを回収



プロローグ終了後の工場廃墟入口の崩れた桟橋には、当時の2Bの死体と武器が配置されており、プロローグ時に所持していたアイテムと武器「白の約定」を入手できる。

■ 配置アイテム

位置		アイテム	確率	備考
宝箱(中)	A	回復薬:中	100	—
	B	回復薬:中	100	—
	C	3000G	100	—
	D	小さな歯車、磨り減ったネジ、壊れたバッテリー、つぶれたナット、錆びたボルト、凹んだソケット、切れたケーブル	100	プロローグ終了後に出現
	E	回復薬:大	100	—
宝箱(小)	A	回復薬:中	100	—
	B	1000G	100	—
	C	回復薬:小	100	—
	D	1000G	100	—
	E	回復薬:小	100	—
	F	回復薬:中	100	プロローグ中のみ出現
	G	回復薬:小	100	プロローグ中のみ出現
宝箱(ハッキング)	A	回復薬:大	100	—
	B	アーカイブ:神を信じたロボットの遺書	100	Ch.10以降に出現
	C	全HP·全異常回復	100	—
	D	アーカイブ:工場廃墟:食堂の看板	100	プロローグ終了後に出現
死体	a~b	ドロップ率UP	18	プロローグ終了後に出現
		ドロップ率UP+1	10	
		ドロップ率UP+2	5	
		ドロップ率UP+3	1	
		取得経験値UP	17	
		取得経験値UP+1	10	
		取得経験値UP+2	5	
		取得経験値UP+3	1	
		オートアイテム	17	
		オートアイテム+1	10	
		オートアイテム+2	5	
		オートアイテム+3	1	
	c	物理ダメージ軽減	25	プロローグ終了後に出現
		物理ダメージ軽減+1	15	
		物理ダメージ軽減+2	8	
		物理ダメージ軽減+3	2	
		射撃ダメージ軽減	25	
		射撃ダメージ軽減+1	15	
		射撃ダメージ軽減+2	8	
		射撃ダメージ軽減+3	2	
	d·e	スタン	25	Bルート以降に出現
		スタン+1	15	
		スタン+2	8	
		スタン+3	2	
死体	d·e	回復ドロップ	25	Bルート以降に出現
		回復ドロップ+1	15	
		回復ドロップ+2	8	
		回復ドロップ+3	2	
	f	プロローグで入手したアイテム、オートアイテム+1	100	プロローグ終了後に出現
	g	固定採取パターン1	—	Ch.12以降に出現
	h	ポッドプログラム:A160ミサイル	100	Ch.12以降に出現
		銅鉱	20	
		鉄鉱	35	
		銀鉱	35	
		金鉱	10	
採取		銅鉱	35	発光する採取ポイント:40
		鉄鉱	18	
		銀鉱	5	
		水晶	20	
		アンバー	5	
		天然ゴム	10	
		機械油	5	
		溶加剤	2	
特殊採取	ア~ウ	固定採取パターン1	—	プロローグ中のみ出現
	エ	銀鉱	35	プロローグ終了後に出現
		金鉱	10	
		天然ゴム	35	
		機械油	10	
		溶加剤	10	
クエスト	あ	アーカイブ:11Bの脱走計画	100	「11Bの形見」受注後
	い	記憶素子の素材	100	「記憶素子」受注後
	う	機械油	100	「デボルのお願い」受注後
	え	データ	100	「データ解析の鬼」受注後
	お	データチップA	100	「アネモネの過去」受注後。データDはハシゴで登れる足場の上、データEは建物の外周
	か	データチップB	100	
	き	データチップC	100	
	く	データチップD	100	
	け	データチップE	100	
	こ	精巧な機械	100	「流浪のカップル」受注後
	さ	溶加材	100	「ロボ運動·紅白帯」進行後
	し	4色ケーブル	100	「ゲームクリエイターロボ Lv2」受注後、敵がドロップ
	す	汚れたドッグタグ	100	「同胞達の行方」進行後
スキャン	Ⅰ	単純な機械	100	—
	Ⅱ	銀鉱	100	—
	Ⅲ	パイライト	100	—
その他	Ⅰ	武器:白の約定	100	プロローグ終了後に出現

工場廃墟（地下エリア）The ruins of a Factory

扉のロックはハッキングで解除



ベルトコンベアの通路を抜けたあと、通路の天井部分に登ってから左へ向かうとロックされた扉がある。これは9Sのハッキングで解除でき、その奥の部屋では武器が手に入るので、C/Dルートで探索しよう。

中型四足を倒すなら階段から落下



死体a～cのある部屋には、部屋上方の階段の切れ目から落ちると入れる。Aルートで訪れた場合は希少な中型四足と遭遇する。

視認できない建物の内部へ



ハッキング宝箱Dや宝箱（中）Bは足場を視認できない建物の裏側にある。入口付近から2段ジャンプをすると裏側の足場に乗れるので、下図を参考にして宝箱を探そう。

スイッチ

工場廃墟(P.106上側)へ

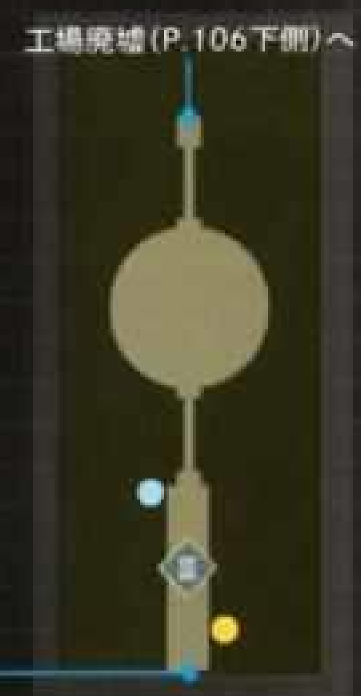
アイテムショップ(Ch.09)

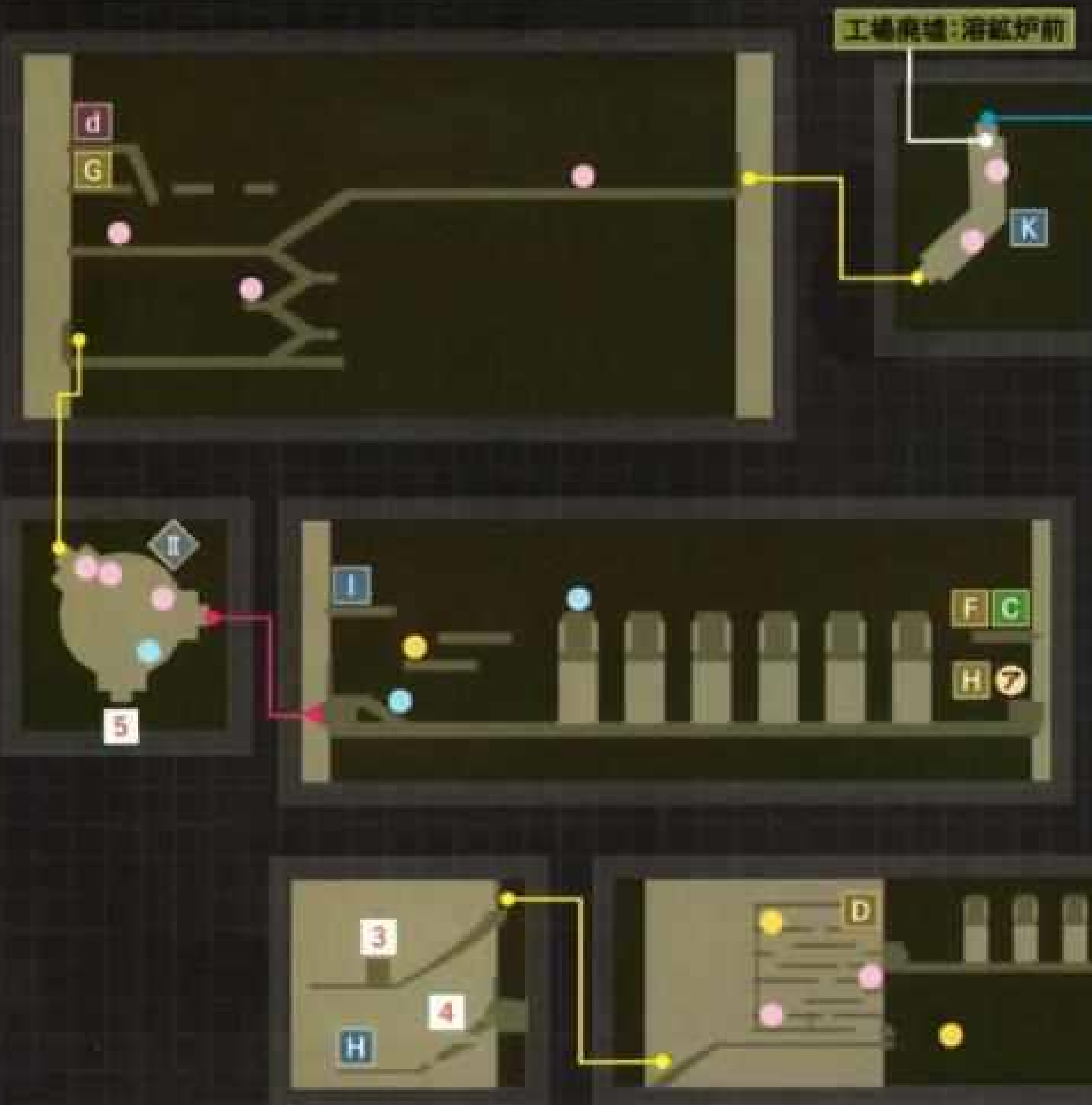
工場廃墟:格納庫

空中で上昇攻撃を出してジャマな階段をくぐる

宝箱（中）Gは階段が行く手を阻む。これを調べるには写真の足場から左へ進み、落下中に空中ジャンプから上昇攻撃を出し、再度空中ジャンプだ。

工場廃墟(P.106下側)へ





機械生命体を助けて報酬を獲得

Aルートでスキャン I がある部屋を訪れると、正気の機械生命体が襲われている。敵を撃破後に生存した個体に話しかければ、各種回復薬と1000Gを取得できる。

■ 配置アイテム

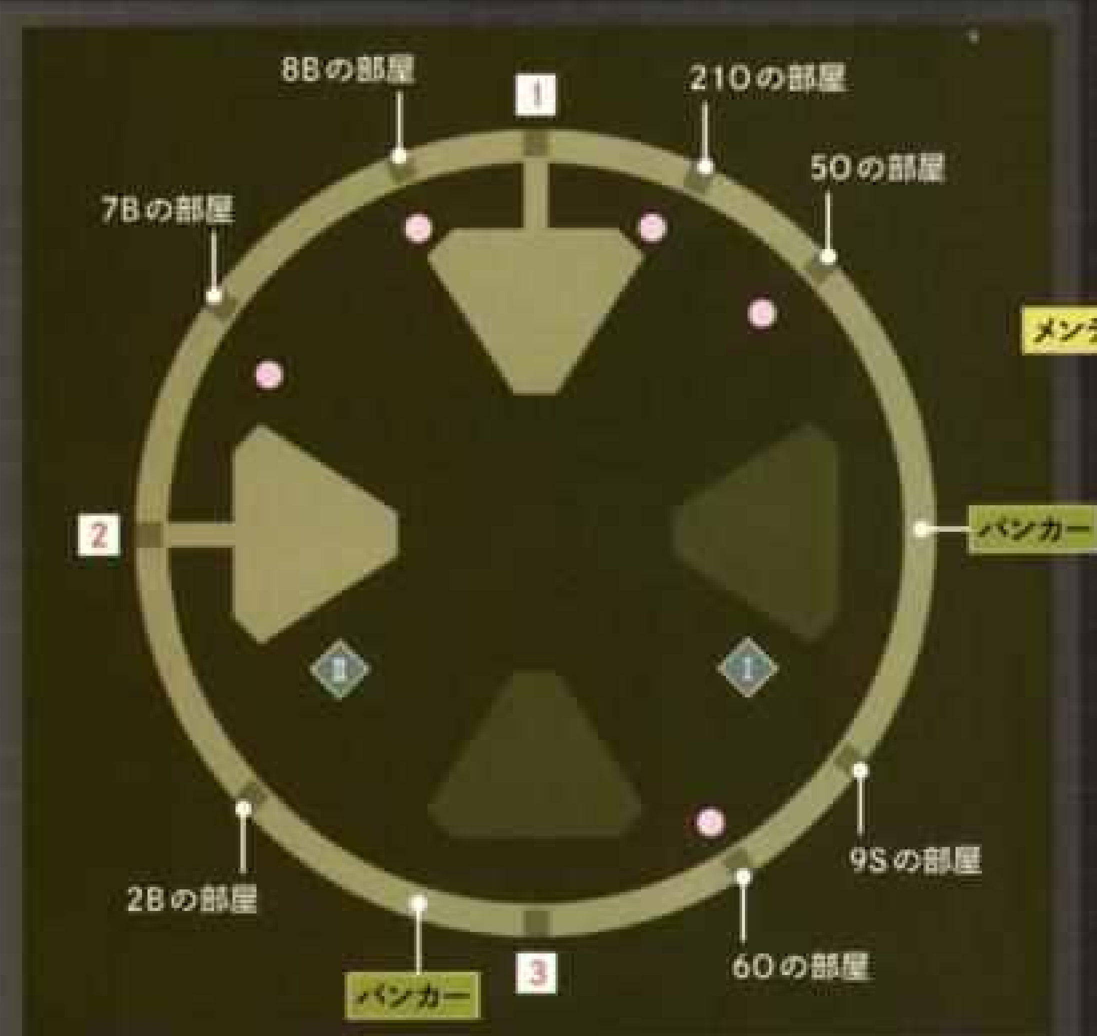
位置		アイテム	確率	備考
宝箱(中)	A	3000G	100	
	B	金鉱×2	100	視認できない足場の上
	C	武器:エンジンブレード	100	—
	D	物理攻撃力UP:大	100	—
	E	耐衝撃:大	100	—
	F	スキル回復速度UP:大	100	—
	G	メテオライト	100	—
	H	小さな歯車、磨り減ったネジ、壊れたバッテリー、つぶれたナット、錆びたボルト、凹んだソケット、切れたケーブル	100	—
宝箱(小)	A	射撃攻撃力UP:小	100	—
	B	2000G	100	—
	C	回復薬:小	100	—
	D	高速走行:小	100	—
	E	お金ドロップUP:小	100	—
	F	回復薬:中	100	—
	G	動物の餌	100	—
	H	物理攻撃力UP:小	100	—
	I	銀鉱×3	100	—
	K	射撃ダメージ軽減:小	100	—
宝箱(ハッキング)	A	回復薬:全	100	—
	B	アーカイブ:工場廃墟:落ちていたメモ	100	—
	C	アーカイブ:ゲシュタルト計画報告書05	100	—
	D	大きな歯車、新品のネジ、大きなバッテリー、綺麗なナット、新品のボルト、頑丈なソケット、綺麗なケーブル	100	視認できない足場の上

位置		アイテム	確率	備考
死体	a~d	ドロップ率UP	18	—
		ドロップ率UP+1	10	
		ドロップ率UP+2	5	
		ドロップ率UP+3	1	
		取得経験値UP	17	
		取得経験値UP+1	10	
		取得経験値UP+2	5	
		取得経験値UP+3	1	
		オートアイテム	17	
		オートアイテム+1	10	
		オートアイテム+2	5	
		オートアイテム+3	1	
採取		銅鉱	20	発光する採取ポイント:26
		鉄鉱	15	
		銀鉱	10	
		水晶	15	
		アンバー	10	
		天然ゴム	10	
		機械油	10	
		添加剤	10	
特殊採取	ア	銀鉱	35	—
		金鉱	10	
		天然ゴム	35	
		機械油	10	
		添加剤	10	
スキャン	Ⅰ	モルダバイト	100	—
	Ⅱ	10000G	100	—
	Ⅲ	精巧な機械	100	—
その他	Ⅰ	武器:黒の誓約	100	—

バンカー

Bunker

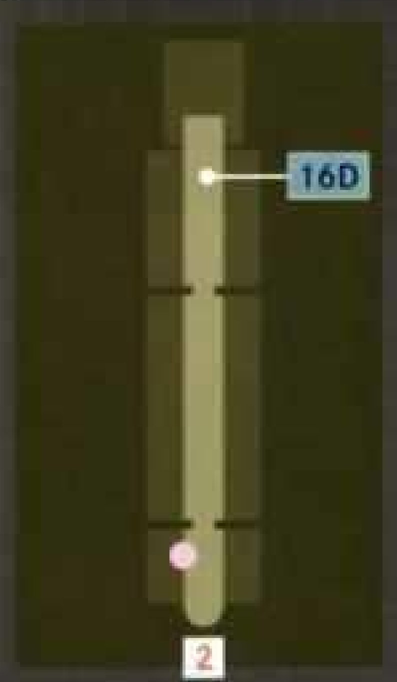
通路



ターミナル



格納庫



端末でアイテムを購入可能



ヨルハ隊員の個室には端末が配備されており、これを調べるとアイテムショップを利用できる。また、2Bと9Sの個室にはスキャナーで発見できる採取ポイントもある。

司令室

司令官

オペレーター21O

A

A

B

3

司令室には中二階が存在



司令室では入口正面のエレベーターから司令官のいる広間へ進めるが、エレベーターの脇にある階段を下りると、オペレーターたちが作業している中二階へ進める。

配置アイテム

位置		アイテム	確率	備考
宝箱(中)	A	3000G	100	最下層の柱の裏
宝箱(小)	A	回復薬:中	100	最上階
	B	1000G	100	中二階
宝箱(ハッキング)	A	回復薬:大	100	―
採取		回復薬:小	15	発光する採取ポイント:5
		回復薬:中	5	
		物理攻撃力UP:小	8	
		物理攻撃力UP:大	2	
		射撃攻撃力UP:小	8	
		射撃攻撃力UP:大	2	
		物理ダメージ軽減:小	8	
		物理ダメージ軽減:大	2	

位置		アイテム	確率	備考
採取		射撃ダメージ軽減:小	8	発光する採取ポイント:5
		射撃ダメージ軽減:大	2	
		スキル回復速度UP:小	8	
		スキル回復速度UP:大	2	
		耐衝撃:小	8	
		耐衝撃:大	2	
		高速走行:小	8	
		高速走行:大	2	
		お金ドロップUP:小	8	
		お金ドロップUP:大	2	
スキャン	Ⅰ	単純な機械	100	9Sの自室
	Ⅱ	パイライト	100	2Bの自室

レジスタンスキャンプ

Camp of Resistance



変な女レジスタンスの役割



機械生命体の頭部をかぶった変な女レジスタンスはゲームの進行について教えてくれるほか、CまたはDルートクリア後には実績を取引できるようになる（P.103）。

許可を得ると空き部屋が利用可能



アクセスポイント付近の扉は、チャプター03－04以降にアネモネに話しかけて利用許可を得ると開く。この部屋には宝箱があるほか、ベッドで休めばHPを回復できる。

依頼をこなして扉のロックを解除



キャンプの奥にある金網の扉は、その手前にいる管理担当者からクエスト「管理担当者の依頼」を受けてクリアすると開く。扉の先には宝箱やクエスト依頼者がいる。

■ 配置アイテム

位置		アイテム	確率	備考
宝箱（中）	A	お金ドロップUP:大	100	資材置き場
	B	耐電薬	100	空き部屋
宝箱（小）	A	耐衝撃:小	100	資材置き場
	B	回復薬:小	100	足場の上
	C	回復薬:中	100	—
	D	回復薬:小	100	—
	E	動物の餌	100	車の荷台
	F	お金ドロップUP:小	100	空き部屋
宝箱（ハッキング）	A	回復薬:大	100	—
	B	武器:四〇式拳鍔	100	—
採取		回復薬:小	15	発光する採取ポイント:2
		回復薬:中	5	
		物理攻撃力UP:小	8	
		物理攻撃力UP:大	2	
		射撃攻撃力UP:小	8	
採取		射撃攻撃力UP:大	2	発光する採取ポイント:2
		物理ダメージ軽減:小	8	
		物理ダメージ軽減：:大	2	
		射撃ダメージ軽減:小	8	
		射撃ダメージ軽減:大	2	
		スキル回復速度UP:小	8	
		スキル回復速度UP:大	2	
		耐衝撃:小	8	
		耐衝撃:大	2	
		高速走行:小	8	
		高速走行:大	2	
		お金ドロップUP:小	8	
		お金ドロップUP:大	2	
スキャン	Ⅰ	10000G	100	棚の上
	Ⅱ	単純な機械	100	—

廃墟都市（陥没前）

The ruins of a City



谷底では複数のアイテムを獲得可能



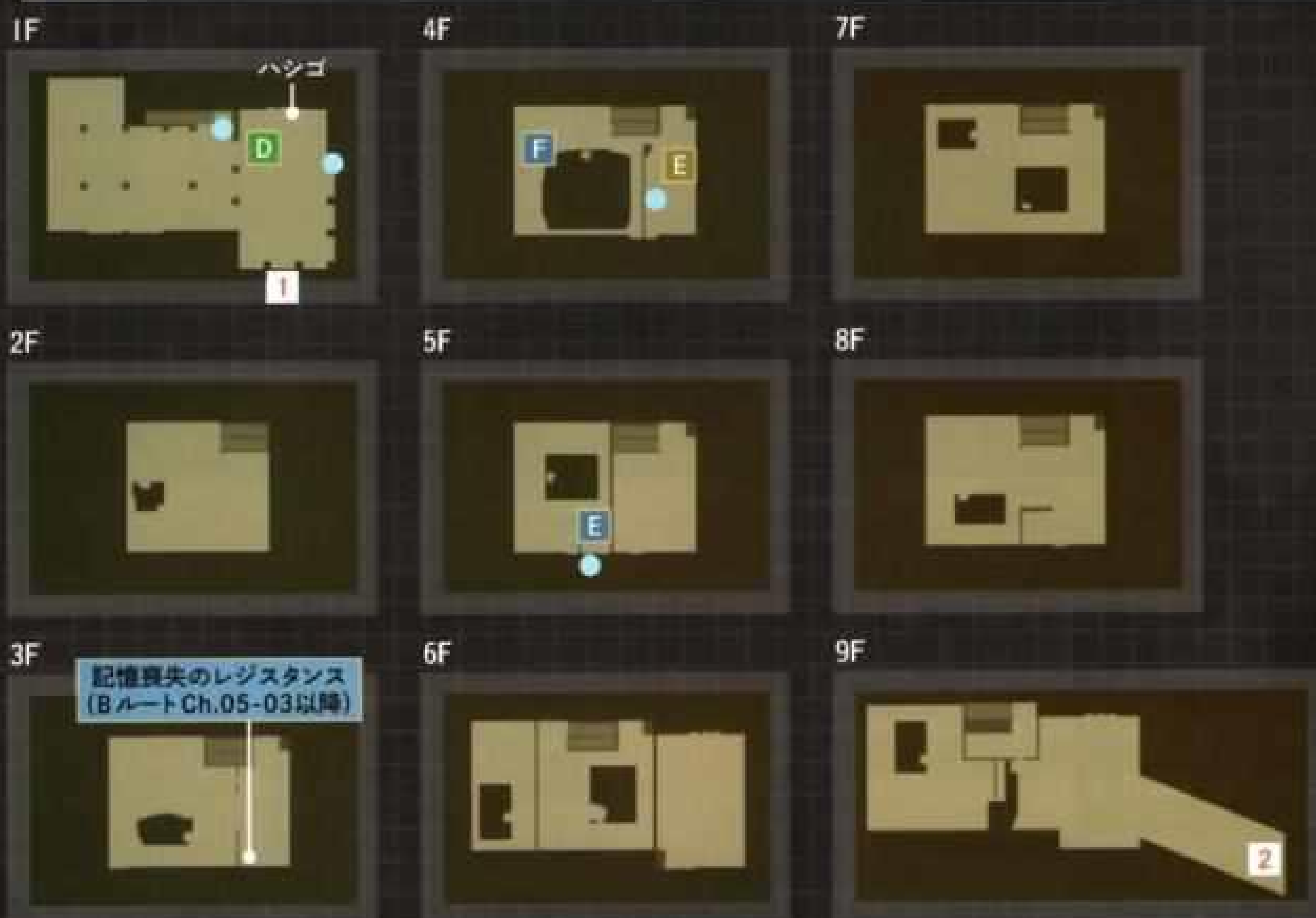
桟橋付近から落下すると谷底へ進める。この場所は多数の中型二足が徘徊している危険地帯だが、宝箱や死体からアイテムを回収できる。帰る際はエレベーターを使おう。

高層ビルの探索可能範囲



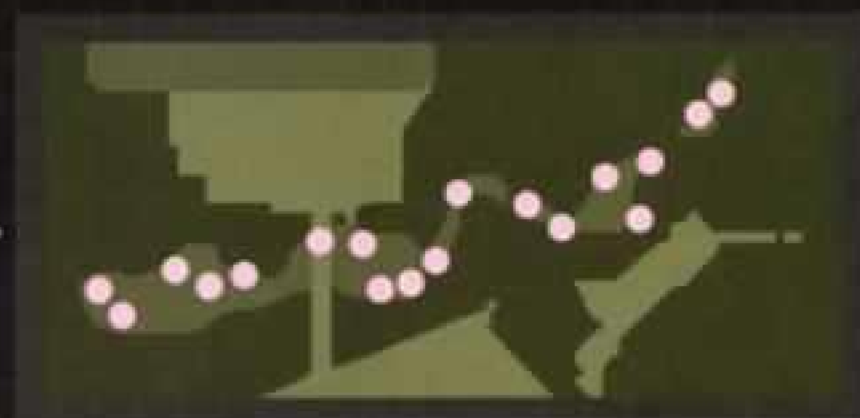
高層ビルの4Fや5Fの宝箱は、壁の崩れた場所から外に出て飛び移ると調べられる。また1Fのハシゴからは屋上へ行けるが、屋上に出られるのはCまたはDルート以降。

高層ビル

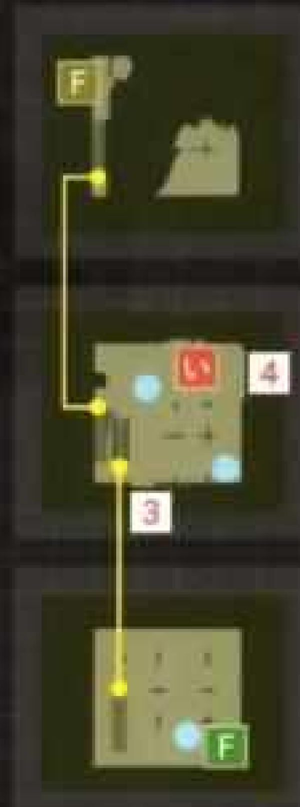


廃墟都市（陥没前）の採取ポイント





中央付近のビル



廃墟都市、遊園地廃墟間の下水道



■配置アイテム

位置		アイテム	確率	備考
宝箱（中）	A	回復薬:中	100	—
	B	メテオライト	100	ビルの屋上
	C	形状記憶合金×2	100	—
	D	耐衝撃:大	100	—
	E	物理ダメージ軽減:大	100	—
	F	お金ドロップUP:大	100	中央付近のビル内部。陥没後は高速走行:大
	G	武器:不死鳥の短剣	100	—
宝箱（小）	A	物理攻撃力UP:小	100	ビルの屋上
	B	銅鉱×3	100	—
	C	回復薬:小	100	—
	D	射撃攻撃力UP:小	100	—
	E	アンバー×2	100	—
	F	物理ダメージ軽減:小	100	—
	G	耐衝撃:小	100	バリケードの上
	H	銀鉱×3	100	ビルの屋上
	I	回復薬:中	100	—
	J	耐衝撃:小	100	—
	K	スキル回復速度UP:小	100	—
	L	高速走行:小	100	—
宝箱（ハッキング）	A	アーカイブ:廃墟都市:自動車に挟まっていた紙	100	—
	B	アーカイブ:廃墟都市:ボロボロになったDVD	100	ビルの屋上
	C	武器:不死鳥の大剣	100	—
	D	大きな歯車、新品のネジ、大きなバッテリー、綺麗なナット、新品のボルト、頑丈なソケット、綺麗なケーブル	100	ビルの地下
	E	アーカイブ:武器屋のチラシ	100	—
	F	アーカイブ:廃墟都市:核兵器製造マニュアル	100	「旧世界の情報」受注後に出現
死体	a, b, d	物理ダメージ軽減	25	a、bともに地上
		物理ダメージ軽減+1	15	
		物理ダメージ軽減+2	8	
		物理ダメージ軽減+3	2	
		射撃ダメージ軽減	25	
		射撃ダメージ軽減+1	15	
		射撃ダメージ軽減+2	8	
		射撃ダメージ軽減+3	2	
	c, e	挑発強化	25	cは建物内。c、eはともにBルート以降に出現
		挑発強化+1	15	
		挑発強化+2	8	
		挑発強化+3	2	
		チャージアタック	25	
		チャージアタック+1	15	
		チャージアタック+2	8	
		チャージアタック+3	2	
採取		銅鉱	25	発光する採取ポイント:地上58、谷底10、下水道3
		鉄鉱	15	
		銀鉱	5	
		水晶	20	
		アンバー	5	
		木の実	15	
		植物の種	10	
		樹液	5	
クエスト	あ	複雑な機械	100	「武器屋の依頼」受注後、周辺に出現
	い	形状記憶合金	100	「流浪のカップル」進行後
	う	歪んだ針金	100	「ロボ道場・白帯」進行後、敵がドロップ
	え	形状記憶合金	100	「ロボ道場・茶帯」進行後、敵がドロップ
		壊れた回路	100	
	お	新品のネジ	100	「ロボ道場・黒帯」進行後、敵がドロップ
	か	綺麗なケーブル	100	「ロボ道場・紅白帯」進行後、敵がドロップ
	き	錆びたボルト、小さな歯車、壊れたゼンマイ	100	「通信環境の改善」受注後、敵がドロップ
スキャン	Ⅰ	銀鉱	100	地上
	Ⅱ	銀鉱	100	—
	Ⅲ	パイライト	100	—
	Ⅳ	金鉱	100	—
	Ⅴ	精巧な機械	100	丘の上
	Ⅵ	銀鉱	100	—
	Ⅶ	モルダバイト	100	—
	Ⅷ	パイライト	100	—
	Ⅸ	複雑な機械	100	—
	Ⅹ	単純な機械	100	—
その他	Ⅰ	武器:白の約束	100	—

廃墟都市（陥没後）

The ruins of a City



エミールの住処は水道管の内部



死体bの位置から見える水道管には、飛距離を延ばすアクションで飛び移れる。水道管の奥にあるエレベーターに乗れば、エミールの住処につながる地下空洞へ進行可能だ。

廃墟都市（陥没後）の新規採取ポイント



高層ビルの屋上へ



CまたはDルートでは高層ビルの屋上で進路を妨げていたコンテナが消滅し、屋上に出られる。ここはアダムとイヴが会話していた場所で、机の上を調べると「アダムのメガネ」を入手できる。

■ 配置アイテム

位置		アイテム	確率	備考
宝箱（小）	A	回復薬：中	100	—
	B	回復薬：小	100	—
	C	1000G	100	大型機械生命体の外周
死体	a, b	固定採取パターン1	—	Ch.12以降に出現
	c	固定採取パターン3	—	Ch.12以降に出現、ビルの屋上
		ポッドプログラム：A100デコイ	100	
採取		銅鉱	25	発光する採取ポイント：地上20（陥没後追加分のみ）、下水道4
		鉄鉱	15	
		銀鉱	5	
		水晶	20	
		アンバー	5	

位置		アイテム	確率	備考
採取		木の実	15	発光する採取ポイント：地上20（陥没後追加分のみ）、下水道4
		植物の種	10	
		樹液	5	
特殊採取	ア	アダムのメガネ	100	C/Dルート以降、ビルの屋上
クエスト	あ	機密プラグイン・チップ	100	「機密情報の奪還」受注後、敵破壊で入手
	い			
	う			
	え～き	新品のネジ	100	「続・巨大ロボの調査」受注後、敵がドロップ
	く	大きな歯車	100	
スキャン	I	銀鉱	100	—
	II	単純な機械	100	—
	III	金鉱	100	崩れたビル

廃墟都市：地下洞窟／複製された街 The ruins of a City

地下洞窟



陥没地帯の亀裂から地下洞窟へ



陥没地帯の中央部には巨大な穴が開いており、ここから飛び降りると地下洞窟へ進める。アクセスポイントはエイリアンシップでアダムとイヴに遭遇後に配置され、転送機能も利用可能となる。

複製された街



アダムとの交戦後は敵が出現



CまたはDルートで複製された街へ足を運ぶと、全域に敵が出現するようになる。さらに、アダムのいた最奥では敵を撃破しても無限に再出現するため、経験値を稼ぎやすい有用なスポットとなる。

■配置アイテム（地下洞窟）

位置		アイテム	確率	備考
宝箱(小)	A	チタン合金×3	100	—
	B	射撃ダメージ軽減:小	100	—
宝箱(ハッキング)	A	大きな歯車、新品のネジ、大きなバッテリー、綺麗なナット、新品のボルト、頑丈なソケット、綺麗なケーブル	100	—
採取		銅鉱	25	発光する採取ポイント:5
		鉄鉱	15	
採取		銀鉱	5	発光する採取ポイント:5
		水晶	20	
		アンバー	5	
		木の実	15	
		植物の種	10	
		樹液	5	
スキャン	Ⅰ	銀鉱	100	—

■配置アイテム（複製された街）

位置		アイテム	確率	備考
宝箱(中)	A	射撃ダメージ軽減:大	100	アダム戦後に出現
	B	回復薬:大	100	—
宝箱(小)	C	射撃ダメージ軽減:小	100	段差の上
	D	物理ダメージ軽減:小	100	段差の上
宝箱(ハッキング)	B	強化パーツ:中	100	—
死体	a	瀕死時攻撃力UP	25	—
		瀕死時攻撃力UP+1	15	
		瀕死時攻撃力UP+2	8	
		瀕死時攻撃力UP+3	2	
		リベンジ	25	
		リベンジ+1	15	
		リベンジ+2	8	
		リベンジ+3	2	
	b	オーバークロック	15	—
		オーバークロック+1	8	
		オーバークロック+2	1	
		耐衝撃制御	35	
		耐衝撃制御+1	22	
		耐衝撃制御+2	15	
		耐衝撃制御+3	4	
採取		回復薬:小	15	発光する採取ポイント:8
採取		回復薬:中	5	発光する採取ポイント:8
		物理攻撃力UP:小	8	
		物理攻撃力UP:大	2	
		射撃攻撃力UP:小	8	
		射撃攻撃力UP:大	2	
		物理ダメージ軽減:小	8	
		物理ダメージ軽減::大	2	
		射撃ダメージ軽減:小	8	
		射撃ダメージ軽減:大	2	
		スキル回復速度UP:小	8	
		スキル回復速度UP:大	2	
		耐衝撃:小	8	
		耐衝撃:大	2	
		高速走行:小	8	
		高速走行:大	2	
		お金ドロップUP:小	8	
		お金ドロップUP:大	2	
特殊採取	ア	固定採取パターン5	—	アダム戦後に出現
	イ	固定採取パターン2	—	
	ウ	固定採取パターン3	—	
スキャン	Ⅱ	モルダバイト	100	—
	Ⅲ	銀鉱	100	—

廃墟都市：地下洞窟（エミールの住処）The ruins of a City



縦穴を落下してエミールの住処へ



地下洞窟は三層構造になっており、2の縦穴から下のフロアへ飛び降りられる。1のエレベーターは下層から戻る際に利用可能だ。

地底湖では貴重な魚が釣れる



最下層にの地底湖では「フタクビ」と「ダルマウオ」という地底湖限定の2種類の魚が釣れるので、見逃がさないこと。



盗難を働くとエミールが登場





住処にエミールの姿はないが、「エミールのお面」入手後に外へ出てエミールに話しかけると、ハッキング宝箱Cが配置される。これを開いて「エミールの被り物」を入手すると、帰り際にエミールが出現する。



■ 配置アイテム

位置		アイテム	確率	備考
宝箱(中)	A	メテオライト	100	—
	B	形状記憶合金×2	100	—
宝箱(小)	A	銀鉱×3	100	—
	B	アンバー×2	100	—
	C	チタン合金×3	100	崖沿い
	D	壊れたゼンマイ、歪んだ針金、壊れた回路	100	—
	E	アンバー×2	100	—
	F	チタン合金×3	100	—
宝箱(ハッキング)	A	アーカイブ：ゲシュタルト計画報告書　07	100	—
	B	アーカイブ：ゲシュタルト計画報告書　04	100	—
	C	エミールの被り物	100	エミールのお面入手後にエミールと会話すると出現
死体	a, b	物理ダメージ軽減	25	—
		物理ダメージ軽減+1	15	

位置		アイテム	確率	備考
死体	a, b	物理ダメージ軽減+2	8	—
		物理ダメージ軽減+3	2	
		射撃ダメージ軽減	25	
		射撃ダメージ軽減+1	15	
		射撃ダメージ軽減+2	8	
		射撃ダメージ軽減+3	2	
採取		銅鉱	25	発光する採取ポイント：18
		鉄鉱	15	
		銀鉱	5	
		金鉱	2	
		水晶	15	
		アンバー	2	
		パイライト	15	
		モルダバイト	2	
		回復薬：小	15	
		回復薬：中	4	
その他	1	エミールのお面	100	—

砂漠地帯：レジスタンス駐屯地

Desert area

地上



地下へのルートは複数存在



地上から地下へのルートは、崖沿いの1と穴から落下する2がある。また1には入口が2箇所あるので、つながりを把握して探索しよう。

地下



月の涙を目指す場合は地下を経由



月の涙がある場所へ向かう際は5から地上に出たあとに道なりに進み、空中のアクションで飛距離を伸ばして高台へ飛び移ろう。

ハッキングで扉のロックを解除して武器を入手



地下の中央付近にはハッキングでロックを解除できる扉がある。その先で武器を入手できるので、Bルート以降に再訪して回収しよう。

■ 配置アイテム

位置		アイテム	確率	備考
宝箱（中）	A	形状記憶合金×2	100	—
	B	小さな歯車、擦り減ったネジ、壊れたバッテリー、つぶれたナット、錆びたボルト、凹んだソケット、切れたケーブル	100	—
	C	金鉱×2	100	—
宝箱（小）	A	動物の餌	100	崖の中腹
	B	1000G	100	廃屋の屋上
	C	回復薬：小	100	—
	D	射撃攻撃力UP：小	100	—
	E	回復薬：中	100	—
	F	2000G	100	—
宝箱（ハッキング）	A	アーカイブ：謎の石版04	100	—
	B	アーカイブ：ゲシュタルト計画報告書06	100	—
死体	a	固定採取パターン1	—	Ch.12以降に出現
採取		銅鉱	25	発光する採取ポイント：地上は砂漠全体で60、地下は10
		鉄鉱	15	
		銀鉱	5	
		水晶	15	

位置		アイテム	確率	備考
採取		アンバー	5	発光する採取ポイント：地上は砂漠全体で60、地下は10
		汚れた本	15	
		何かの技術書	10	
		分厚い辞典	5	
		古い仮面	3	
		砂漠のバラ	2	
クエスト	あ	新品のネジ	100	「巨大ロボの調査」受注後、敵がドロップ
	い	5色ケーブル	100	「ゲームクリエイターロボ　Lv3」受注後、敵がドロップ
	う	男の日記、メモリーチップ	100	「失踪したレジスタンス」進行後
スキャン	Ⅰ	銀鉱	100	—
	Ⅱ	パイライト	100	—
	Ⅲ	銀鉱	100	廃屋内部
	Ⅳ	単純な機械	100	岩の隙間
	Ⅴ	単純な機械	100	—
	Ⅵ	パイライト	100	—
	Ⅶ	金鉱	100	—
	Ⅷ	モルダバイト	100	—
	Ⅸ	10000G	100	—
その他	1	武器：黒の血盟	100	—

砂漠地帯：中央

Desert area

あやまりロボはDLC



廃墟群にある扉の前にはあやまりロボがいる。話しかけると自爆してしまい扉は開かないが、ここはダウンロードコンテンツ導入後に開くようになる。

エミールの顔をした岩



廃墟都市が陥没したあと、宝箱（小）Lの周辺にはエミールの顔をした謎の巨大な岩が出現する。特にギミックはないが、サイズと数に圧倒されるので必見だ。

砂漠の丘に放置されたポッド



砂漠の丘にはポッドCがあるので、砂漠地帯を訪れたらすぐに入手しよう。ちなみにポッドは、30歳以下が聞き取れるというモスキート音を発している。

中央



抜け道を見つけてオアシスへ



マップ上の点線のラインで示した場所には進路を阻む砂嵐が発生しており、砂嵐に囲まれた位置にオアシスがある。砂嵐の隙間を抜けるように進もう。

電子ドラッグを扱うヨルハ部隊



油田にいるヨルハ部隊の隊員は、クエスト「ジャッカスの研究」をクリアしたあとに「電子ドラッグ」のみを販売するショップを開く。

油まみれの油田で釣り



油田は釣り可能スポット。釣果物の大半は機械生命体の魚だが、廃油でのみ生息する「アブラ」と呼ばれる生き物が釣れることもある。

マンモス団地

砂漠地帯：マンモス団地
恋するロボ
砂漠地帯：
レジスタンス駐屯地へ

縦穴空洞

縦穴空洞は敵が無限に出現

アダムと交戦する縦穴空洞は、再訪時は敵が無限に出現するポイントに変化する。自爆型が現れるので危険度は高いが、経験値を稼ぎたいときに重宝する場所だ。

■ 配置アイテム

位置		アイテム	確率	備考
宝箱(中)	A	金鉱×2	100	–
	B	射撃ダメージ軽減：大	100	–
	C	武器：双子の牙	100	階段の上
	D	メテオライト	100	縦穴空洞崩落後に出現
宝箱(小)	A	銀鉱×3	100	–
	B	スキル回復速度UP：小	100	–
	C	物理ダメージ軽減：小	100	瓦礫の下
	D	高速走行：小	100	–
	E	物理攻撃力UP：小	100	–
	F	アンバー×2	100	–
	G	回復薬：中	100	–
	H	射撃攻撃力UP：小	100	–
	I	壊れたゼンマイ、歪んだ針金、壊れた回路	100	–
	J	射撃ダメージ軽減：小	100	–
	K	耐衝撃：小	100	–
	L	回復薬：小	100	–
	O	お金ドロップUP：小	100	–
	P	チタン合金×3	100	階段の上
	Q	射撃ダメージ軽減：小	100	階段の上
宝箱(ハッキング)	A	回復薬：全	100	–
	B	アーカイブ：ゲシュタルト計画報告書08	100	–
	C	10000G	100	砂の洞窟側
	D	アーカイブ：砂漠の団地：自治会会報の記録	100	–
	E	アーカイブ：謎の石版01	100	–
	F	アーカイブ：謎の石版03	100	–
死体	a~c	攻撃HP回復	25	–
		攻撃HP回復+1	15	
		攻撃HP回復+2	8	
		攻撃HP回復+3	2	
		撃破HP回復	25	
		撃破HP回復+1	15	
		撃破HP回復+2	8	
		撃破HP回復+3	2	
	d~f	HP最大値UP	25	–
		HP最大値UP+1	15	
		HP最大値UP+2	8	
		HP最大値UP+3	2	
		移動速度UP	25	–
		移動速度UP+1	15	
		移動速度UP+2	8	
		移動速度UP+3	2	
	g	固定採取パターン3	–	Ch.12以降に出現
	h	固定採取パターン1	–	Ch.12以降に出現
	i	固定採取パターン2	–	Ch.12以降に出現
採取		銅鉱	25	発光する採取ポイント：地砂漠全体で60
		鉄鉱	15	
		銀鉱	5	
		水晶	15	
		アンバー	5	
		汚れた本	15	
		何かの技術書	10	
		分厚い辞典	5	
		古い仮面	3	
		砂漠のバラ	2	
特殊採取	ア	固定採取パターン2、3、4	–	5箇所のうち3つ発光
クエスト	あ	汚れた仮面	100	「砂の遺産」受注後
	い	謎の石板　2	100	
	う	古びた杖	100	
	え	少女の石像	100	
	お	砂漠のバラ	100	「ポポルの用事」受注後
	か	小さな靴	100	「データ解析の鬼・弐」受注後
	き	壊れたおもちゃ	100	
	く	汚れた家計簿	100	
	け	砂漠のバラ	100	「贈り物」受注後
	こ	血の付いたドッグタグ	100	「同胞達の行方」進行後
スキャン	I	金鉱	100	–
	II	10000G	100	–
	III	精巧な機械	100	–
	IV	不死鳥の槍	100	複雑な機械から変更
	V	銀鉱	100	パイプの下
	VI	バイライト	100	–
	VII	銀鉱	100	–
	VIII	10000G	100	–
	IX	単純な機械	100	–
	X	銀鉱	100	–
その他	I	ポッドC	100	–

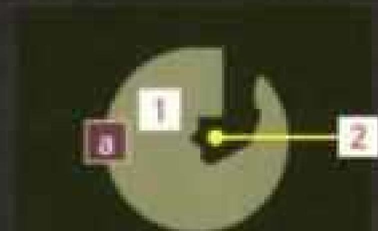
遊園地廃墟

The ruins of a Amusement park

全体



屋根裏



廃墟内の機械生命体は友好的



遊園地廃墟にいる機械生命体の大半は友好的で、攻撃を仕掛けなければ敵対はしない。話しかけた場合は売却用のアイテムをプレゼントされる場合も(※1)。

※1……割れたイヤリング(50%)、くすんだ腕輪(30%)、綺麗なチョーカー(10%)、貴金属のピアス(10%)

広場の銅像は機械生命体



ウサギの銅像はHPを1割ほど削ると敵対するが、Lv70未満ではダメージが通りにくい。なお、ハッキングが有効で「強化パーツ・大」をドロップする。

劇場内





地下



■配置アイテム

位置		アイテム	確率	備考
宝箱(中)	A	高速走行:大	100	
宝箱(小)	A	スキル回復速度UP:小	100	のりものの上
	B	耐衝撃:小	100	
	C	回復薬:小	100	バルコニーの上
宝箱(ハッキング)	A	10000G	100	―
	B	アーカイブ:遊園地廃墟:ボロボロのパンフ	100	―
	C	アーカイブ:遊園地廃墟:汚れたクジ引き券	100	―
	D	武器:悪魔の繊牙	100	―
死体	a~c	オートHP回復	25	死体aはボーヴォワール戦前のみ取得可能。死体bはBルート以降以下の内容に変化
		オートHP回復+1	15	
		オートHP回復+2	8	
		オートHP回復+3	2	
		回避行動距離UP	25	
		回避行動距離UP+1	15	
		回避行動距離UP+2	8	
		回避行動距離UP+3	2	
	b	リモート操作強化	25	Bルート以降
		リモート操作強化+1	15	
		リモート操作強化+2	8	
		リモート操作強化+3	2	
		炎上	25	
		炎上+1	15	
		炎上+2	8	
		炎上+3	2	
	d	ポッドプログラム:A150ヴォルト	100	ch.12以降に出現
		銅鉱	20	
		鉄鉱	35	
死体	d	銀鉱	35	ch.12以降に出現
		金鉱	10	
採取		銅鉱	25	発光する採取ポイント:15
		鉄鉱	15	
		銀鉱	5	
		水晶	15	
		アンバー	5	
		割れたイヤリング	15	
		くすんだ腕輪	10	
		綺麗なチョーカー	5	
		貴金属のピアス	5	
特殊採取	ア、イ	近接武器攻撃力UP+3	25	―
		射撃攻撃力UP+3	25	
		物理ダメージ軽減+3	25	
		射撃ダメージ軽減+3	25	
	ウ、エ	回復薬:小	55	―
		回復薬:中	35	
		回復薬:大	10	
	オ	固定採取パターン2	―	資源回収ユニット撃破後に出現
クエスト	あ	スタンプ	100	「スタンプ集め」受注後
	い	錆びたオルゴール	100	「管理担当者の依頼」受注後
	う	遊具の材料	100	「おねえチャンあそんデー!」受注後
	え	3色ケーブル	100	「ゲームクリエイターロボ Lv1」受注後、敵がドロップ
	オ	傷ついたドッグタグ	100	「同胞達の行方」進行後
スキャン	I	パイライト	100	―
	II	銀鉱	100	―
	III	単純な機械	100	―

パスカルの村

Village of Pascal







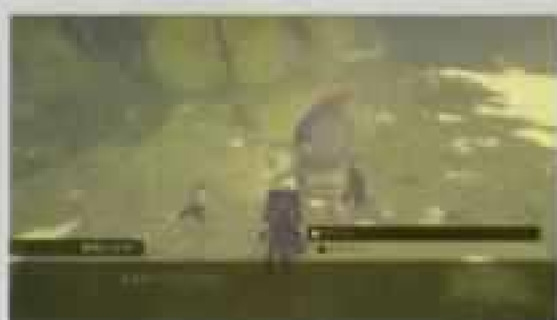
■ 配置アイテム

位置		アイテム	確率	備考
宝箱(中)	A	回復薬:中	100	「おねえチャンあそんデー!」クリア後足場の上に出現
宝箱(小)	A	高速走行:小	100	—
	B	回復薬:小	100	足場の上
	C	スキル回復速度UP:小	100	—
	D	動物の餌	100	櫓の上
	E	お金ドロップUP:小	100	—
	F	回復薬:小	100	下層
宝箱(ハッキング)	A	10000G	100	—
採取		回復薬:小	15	発光する採取ポイント:4
		回復薬:中	5	
		物理攻撃力UP:小	8	
		物理攻撃力UP:大	2	
		射撃攻撃力UP:小	8	
		射撃攻撃力UP:大	2	

位置		アイテム	確率	備考
採取		物理ダメージ軽減:小	8	発光する採取ポイント:4
		物理ダメージ軽減:大	2	
		射撃ダメージ軽減:小	8	
		射撃ダメージ軽減:大	2	
		スキル回復速度UP:小	8	
		スキル回復速度UP:大	2	
		耐衝撃:小	8	
		耐衝撃:大	2	
		高速走行:小	8	
		高速走行:大	2	
		お金ドロップUP:小	8	
		お金ドロップUP:大	2	
特殊採取	ア	パスカルの愛読書	100	Ch.14でパスカル失踪後に出現
スキャン	I	銀鉱	100	屋根の上
	II	パイライト	100	—
	III	単純な機械	100	—

商業施設～森林地帯 Facilities for commerce - Forested land

動物好きロボは友好的に対応



動物好きロボの小屋に近づくと戦闘になるが、HPを削ると会話できる。助ければ動物の餌×20、5000G、1150EXPを獲得でき、再訪時にクエストも発生する。

滝の裏にあやまりロボ



流れ落ちる滝をくぐり抜けると扉が隠されており、その前にあやまりロボがいる。ここもダウンロードコンテンツ導入後に利用可能になるので覚えておこう。

高台に上がって武器を回収



宝箱（小）G付近の川を下ってから商業施設の方向へ戻るか、スキャンⅦ付近のガレキから高台に上がることができ、武器「白の哀哭」の場所まで進める。

森林地帯

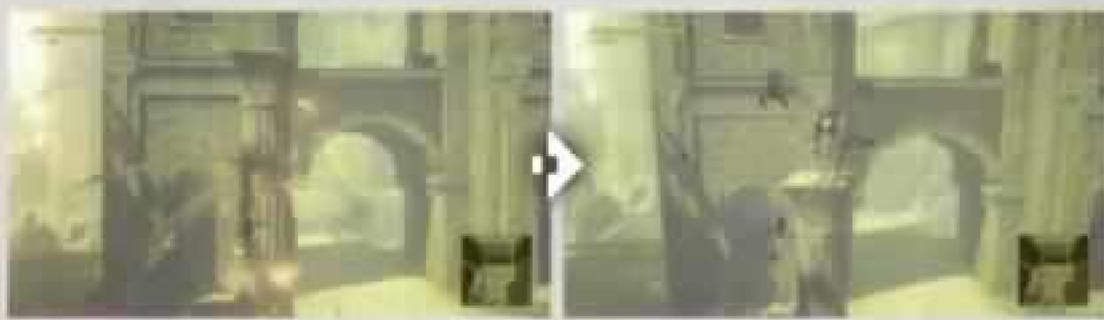


谷のロボからクエストを受注



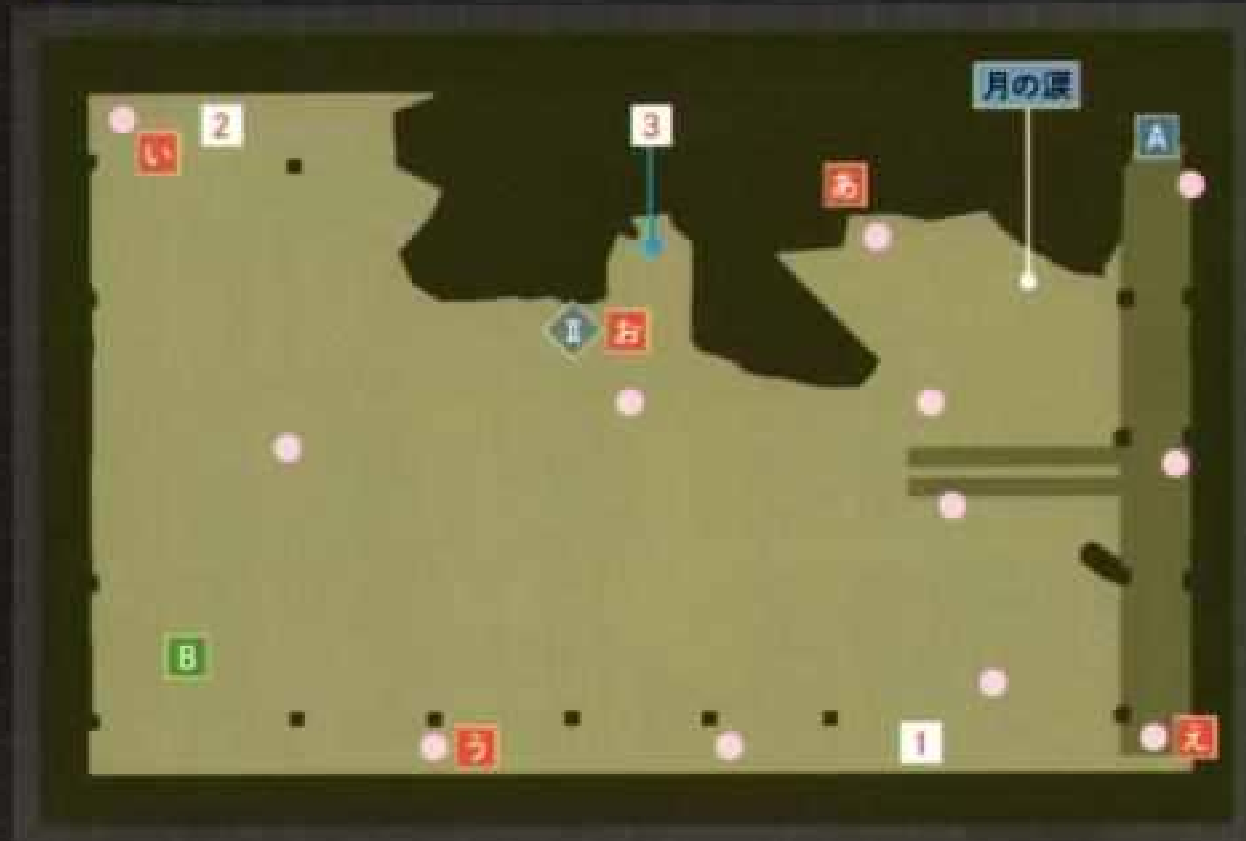
ハッキング宝箱Gは崖沿いに配置されており、崖に沿って降りると谷のロボに出会える。クエストを達成すれば、+7以上のチップ合成を依頼可能となる。

アクションを駆使して門の上によじ登る



門の上にある「ひのきのぼう」の入った宝箱（中）Bには、死体g付近の斜めの柱から門の上に乗り、ジャンプ中のアクションで飛距離を延ばして門から門へ飛び移るとたどり着ける。また、宝箱の下にある柱に密着してから上昇攻撃→空中ジャンプ→プログラム「ミラージュ」の順に出し、柱によじ登る手もある。

商業施設



想い出の場所



鍵はエミールのクエストで入手



商業施設のエレベーターは、クエスト「エミールの追憶」を進めて「エレベーターの鍵」を入手すると利用可能となり、月の涙が生い茂る幻想的な場所へ行ける。

■ 配置アイテム（商業施設）

位置		アイテム	確率	備考
宝箱(中)	A	金鉱×2	100	—
宝箱(小)	A	動物の餌	100	2階通路
	B	2000G	100	—
	C	動物の餌	100	—
宝箱(ハッキング)	A	アーカイブ:廃墟都市:デパートのチラシ	100	—
	B	回復薬:全	100	—
	C	アーカイブ:ゲシュタルト計画報告書 10	100	—
採取		銅鉱	25	発光する採取ポイント:7
		鉄鉱	15	
		銀鉱	5	
		金鉱	0	
採取		水晶	20	発光する採取ポイント:7
		アンバー	5	
		木の実	15	
		植物の種	10	
		樹液	5	
クエスト	あ	医学書	100	Ch.14-01進行中
	い	筆記用具	100	—
	う	化粧品	100	—
	え	ダイエットグッズ	100	2階通路
	お	歯ブラシ	100	—
スキャン	Ⅰ	銅鉱	100	—
	Ⅱ	単純な機械	100	—
	Ⅲ	メテオライト	100	—

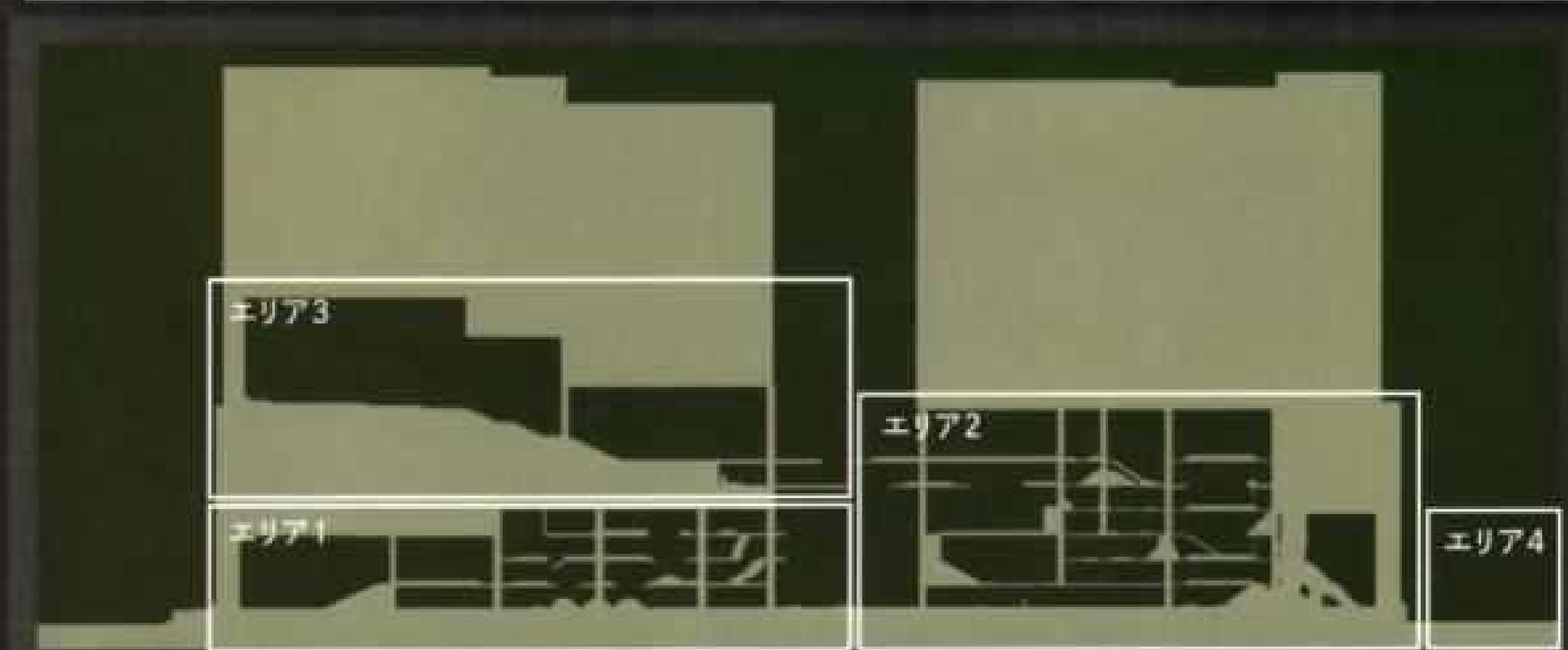
■ 配置アイテム（森林地帯）

位置		アイテム	確率	備考
宝箱(中)	B	武器:ひのきのぼう	100	高台の上
	C	回復薬:大	100	高台の上
	D	武器:草原の竜騎槍	100	洞穴内部
	E	メテオライト	100	崖下の脇道
宝箱(小)	D	回復薬:小	100	—
	E	物理攻撃力UP:小	100	高台の上
	F	1000G	100	崩れた建造物の内部
	G	回復薬:小	100	—
	H	射撃攻撃力UP:小	100	—
	I	2000G	100	—
	J	アンバー×2	100	—
	K	壊れたゼンマイ、歪んだ針金、壊れた回路	100	—
宝箱(ハッキング)	D	アーカイブ:森の城:朽ちた案内用紙	100	—
	E	10000G	100	崩れた建造物の内部
	F	アーカイブ:森林地帯:不思議な人形	100	高台の上
	G	強化パーツ・中	100	廃墟都市谷底への崖道
死体	a～e	衝撃波	25	cは高台の上、dとeはC/Dルート以降に出現
		衝撃波+1	15	
		衝撃波+2	8	
		衝撃波+3	2	
		ダメージ吸収	25	
		ダメージ吸収+1	15	
		ダメージ吸収+1	15	
死体	a～e	ダメージ吸収+2	8	cは高台の上、dとeはC/Dルート以降に出現
		ダメージ吸収+3	2	
	f、g	固定採取パターン1	—	Ch.12以降に出現
採取		銅鉱	25	発光する採取ポイント:40
		鉄鉱	15	—
		銀鉱	5	—
		金鉱	5	—
		パイライト	15	—
		モルダバイト	5	—
		キノコ	15	—
		鷲の卵	10	—
		巨大な卵	5	—
クエスト	か	寄性植物の樹皮	100	Ch.14-01進行中
	き	壊れたバッテリー	100	「ロボ道場・黒帯」進行後、敵がドロップ
	く	銀鉱	100	「ロボ道場・黒帯」進行後
	け	樹液	100	「デボル・ポポルの雑用」受注後、配置と敵のドロップ
スキャン	Ⅳ	単純な機械	100	—
	Ⅴ	銀鉱	100	—
	Ⅵ	モルダバイト	100	—
	Ⅶ	精巧な機械	100	高台の上
	Ⅷ	10000G	100	—
	Ⅸ	銀鉱	100	—
その他	Ⅰ	武器:白の約定	100	高台の上

森の城

Castle in a forest

森の城：全体図



エリア1

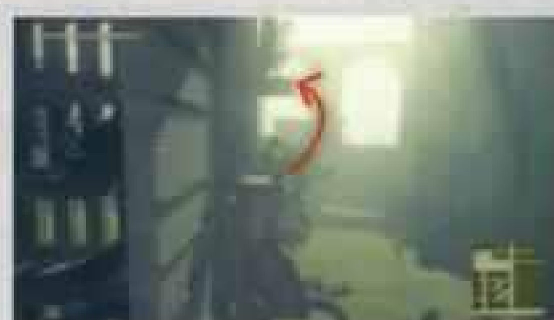


宝箱の中身はクエスト用のアイテム



宝箱（中）Cの中身は、クエスト「お城の宝探し」の受注中のみ入手可能。全3個なので、クエスト受注に備えて場所を覚えておこう。

上昇攻撃で頭上の足場へ

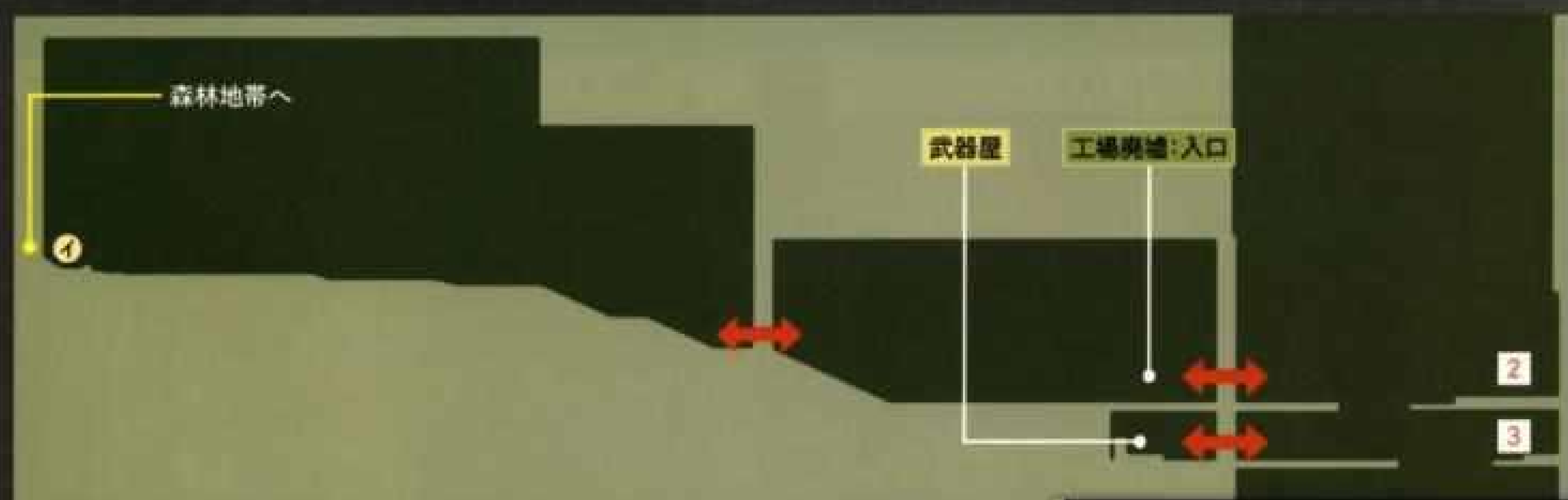


宝箱（中）Bへたどり着くには、宝箱（中）Cの位置から上昇攻撃後の空中ジャンプで足場によじ登ればいい。宝箱に乗ってジャンプすると成功しやすい。

■ 配置アイテム

位置		アイテム	確率	備考
宝箱(中)	A	物理ダメージ軽減:大	100	—
	B	形状記憶合金×2	100	—
	C	「お城の宝探し」用のガラクタ	100	—
	D	「お城の宝探し」用のガラクタ	100	崩れた足場の上
	E	金鉱×2	100	—
	F	耐電薬	100	—
	G	「お城の宝探し」用のガラクタ	100	崩れた足場の上
	H	射撃ダメージ軽減:大	100	城壁の脇
宝箱(小)	A	回復薬:小	100	—
	B	物理攻撃力UP:小	100	—
	C	チタン合金×3	100	—
	D	壊れたゼンマイ、歪んだ針金、壊れた回路	100	—
宝箱(ハッキング)	A	武器:百獣の双槍	100	—
死体	a	衝撃波	25	C/Dルート以降に出現
		衝撃波+1	15	
		衝撃波+2	8	
		衝撃波+3	2	
		ダメージ吸収	25	
		ダメージ吸収+1	15	
		ダメージ吸収+2	8	
		ダメージ吸収+3	2	
採取		銅鉱	25	発光する採取ポイント:9
		鉄鉱	15	
		銀鉱	5	
		金鉱	5	
		パイライト	15	
		モルダバイト	5	
		キノコ	15	
		鷲の卵	10	
		巨大な卵	5	
特殊採取	ア	金鉱	20	—
		モルダバイト	20	
		キノコ	30	
		鷲の卵	20	
		巨大な卵	10	
	イ	固定採取パターン4	—	Ch.07以降に出現
スキャン	Ⅰ	単純な機械	100	—
	Ⅱ	モルダバイト	100	—
	Ⅲ	銅鉱	100	植物の近く

エリア3

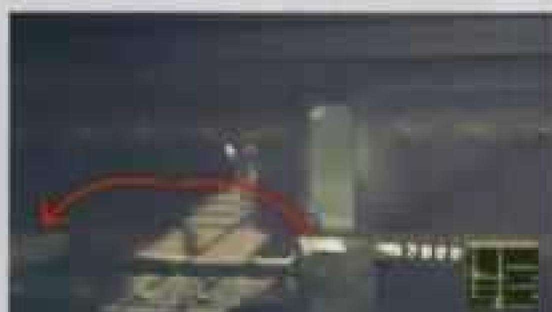


突き出た足場に飛び乗る



宝箱（小）Cには、その手前の壁から突き出た足場に飛び乗ることでたどり着ける。階段付近から足場にジャンプし、空中のアクションで飛距離を延ばそう。

図書室は入念に探索



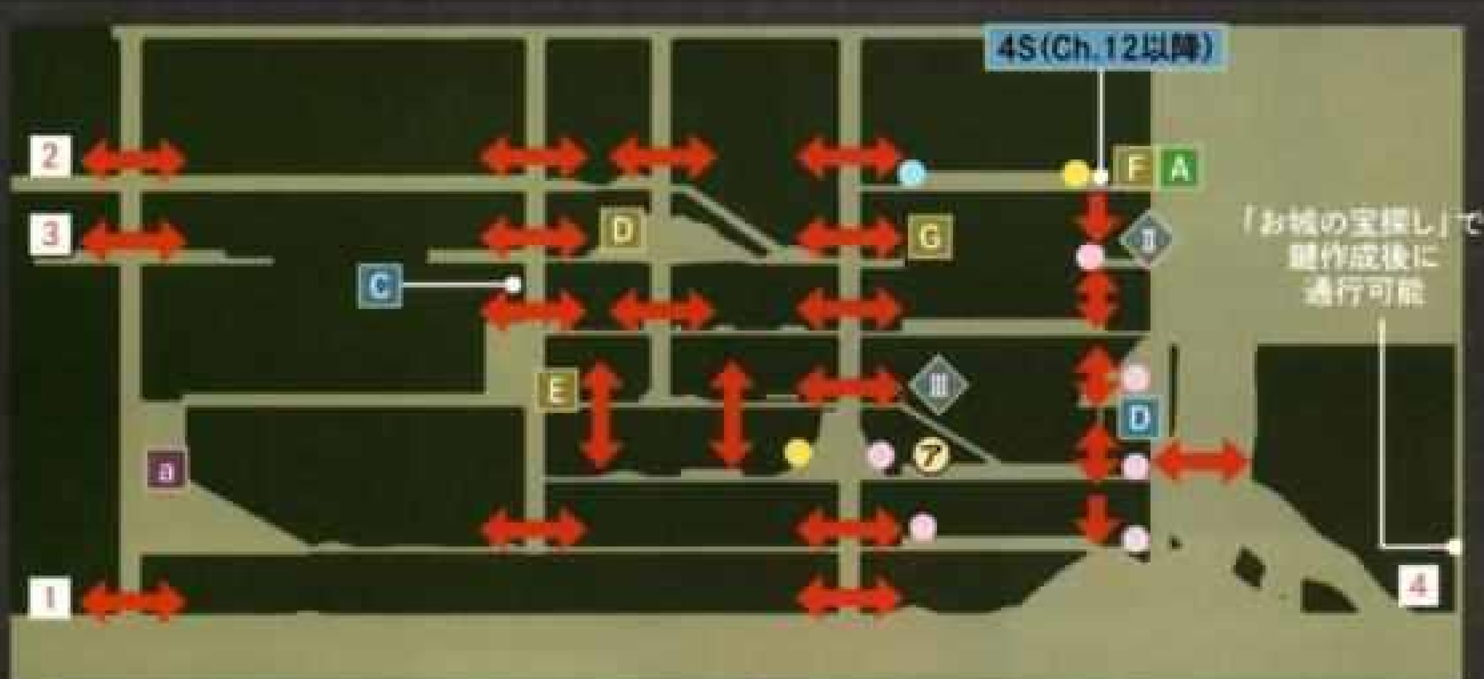
本棚が並ぶ吹き抜けの図書室は7階建てで、3階から6階はハシゴで移動できる。6階の宝箱（中）Gは、通路が崩れて何もない場所へジャンプして発見。

ブロックを引いて武器屋へ



通路の端にあるブロックを引いて奥へ進むと、武器をLv:4に強化できる正宗に会える。Lv:4まで強化後には、武器「黒の慟哭」をもらえる。

エリア2



会議中の機械生命体と遭遇



図書室の3階から坂道を上がり、4階へ向かうと通路の穴を発見でき、そこから機械生命体の会話が聞こえてくる。

巨大な扉を開くには鍵が必須



エリア4への扉を開くには、クエスト「お城の宝探し」を受注中に3個のクエストアイテム入手で完成する鍵が必要。

エリア4



水没都市

Submergence city

廃墟都市、水没都市間の下水道



水没都市



ポッドbを釣り上げる



水没都市の海釣りではポッドbが釣れる可能性があるので、早期入手を目指そう。廃墟都市の陥没が発生した時点で水没都市を訪れることは可能だ。

飛距離を延ばしてビルへ着地



ハッキング宝箱Bを含む3個の宝箱が配置されたビルは足場から遠いが、写真の位置からジャンプし、空中のアクションで飛距離を伸ばせば飛び移れる。

墜落した飛行ユニットの残骸



CまたはDルートでは「い」付近に2Bが墜落した際の飛行ユニットが残されており、9S操作時に調べると2Bの最後のメッセージを聞くことができる。

■ 配置アイテム

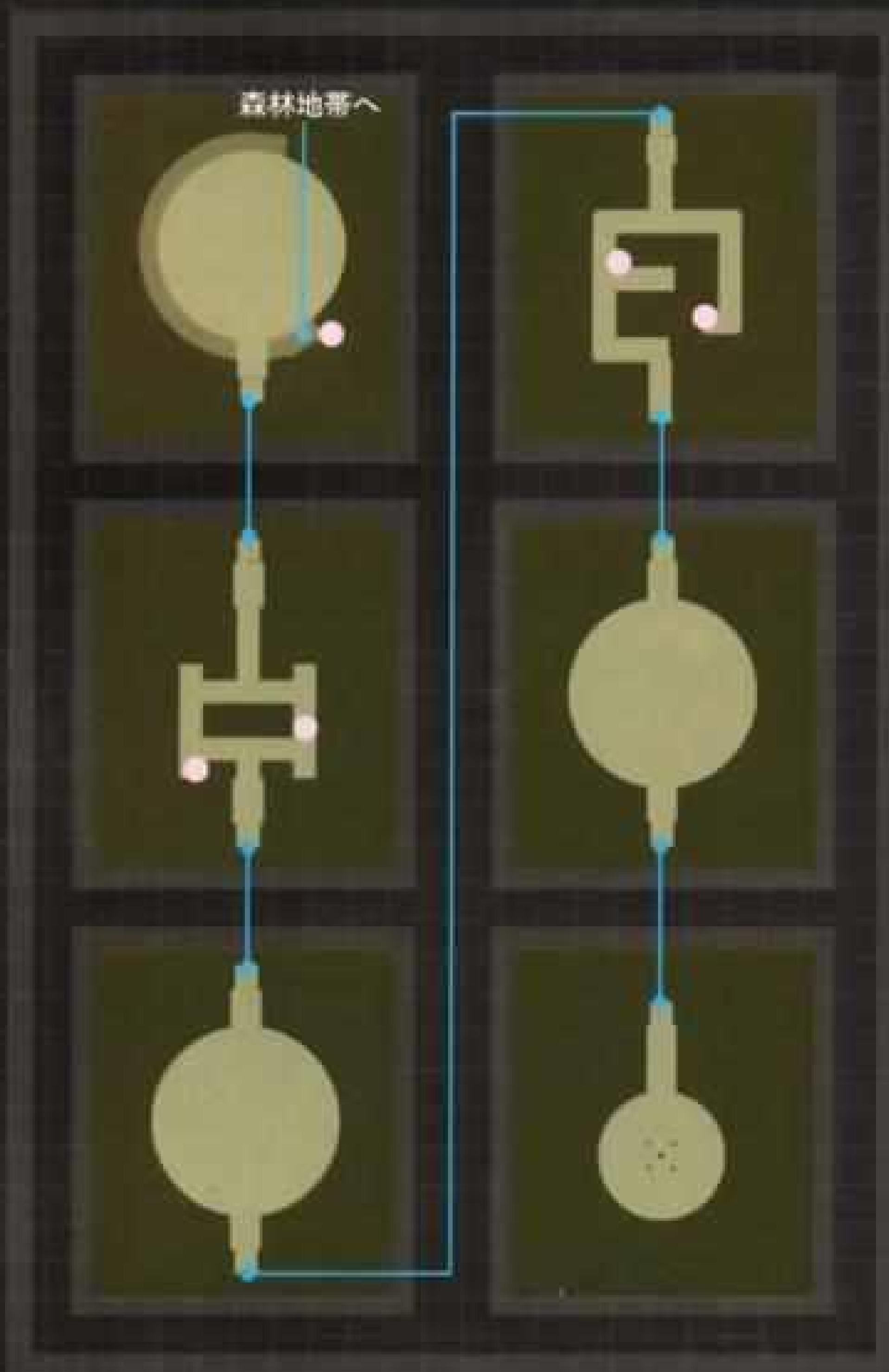
位置		アイテム	確率	備考
宝箱(中)	A	武器：三式戦術棍	100	—
宝箱(小)	A	回復薬：中	100	—
	B	お金ドロップUP：小	100	—
	C	1000G	100	—
	D	回復薬：小	100	—
	E	スキル回復速度UP：小	100	—
	F	黒真珠×2	100	ビルの内部
宝箱(ハッキング)	A	回復薬：全	100	—
	B	アーカイブ：水没廃墟：新聞の切れ端	100	—
死体	a	再起動	25	—
		再起動+1	15	
		再起動+2	8	
		再起動+3	2	
		カウンター	25	
		カウンター+1	15	
		カウンター+2	8	
		カウンター+3	2	
	b	固定採取パターン1	—	Ch.12以降に出現
採取		銅鉱	15	データは水没都市のもので、発光する採取ポイント：18(下水道の採取ポイントは4で、内容は廃墟都市と同様のもの)
		鉄鉱	10	
		銀鉱	5	

位置		アイテム	確率	備考
採取		金鉱	5	データは水没都市のもので、発光する採取ポイント：18(下水道の採取ポイントは4で、内容は廃墟都市と同様のもの)
		パイライト	15	
		モルダバイト	5	
		綺麗な水	15	
		なめし剤	10	
		染料	5	
		真珠	10	
		黒真珠	5	
特殊採取	ア	銀鉱	20	ビルの内部
		金鉱	10	
		モルダバイト	10	
		綺麗な水	10	
		なめし剤	20	
		染料	10	
		真珠	10	
		黒真珠	10	
クエスト	あ、い	金鉱	100	「ロボ道場・紅白帯」進行後
	う	大きなバッテリー	100	「ロボ道場・紅白帯」進行後、敵がドロップ
	え	錆びたドッグタグ	100	「同胞達の行方」受注後
スキャン	I、II	黒真珠	100	—
	III	武器：鉄塊	100	崖沿い

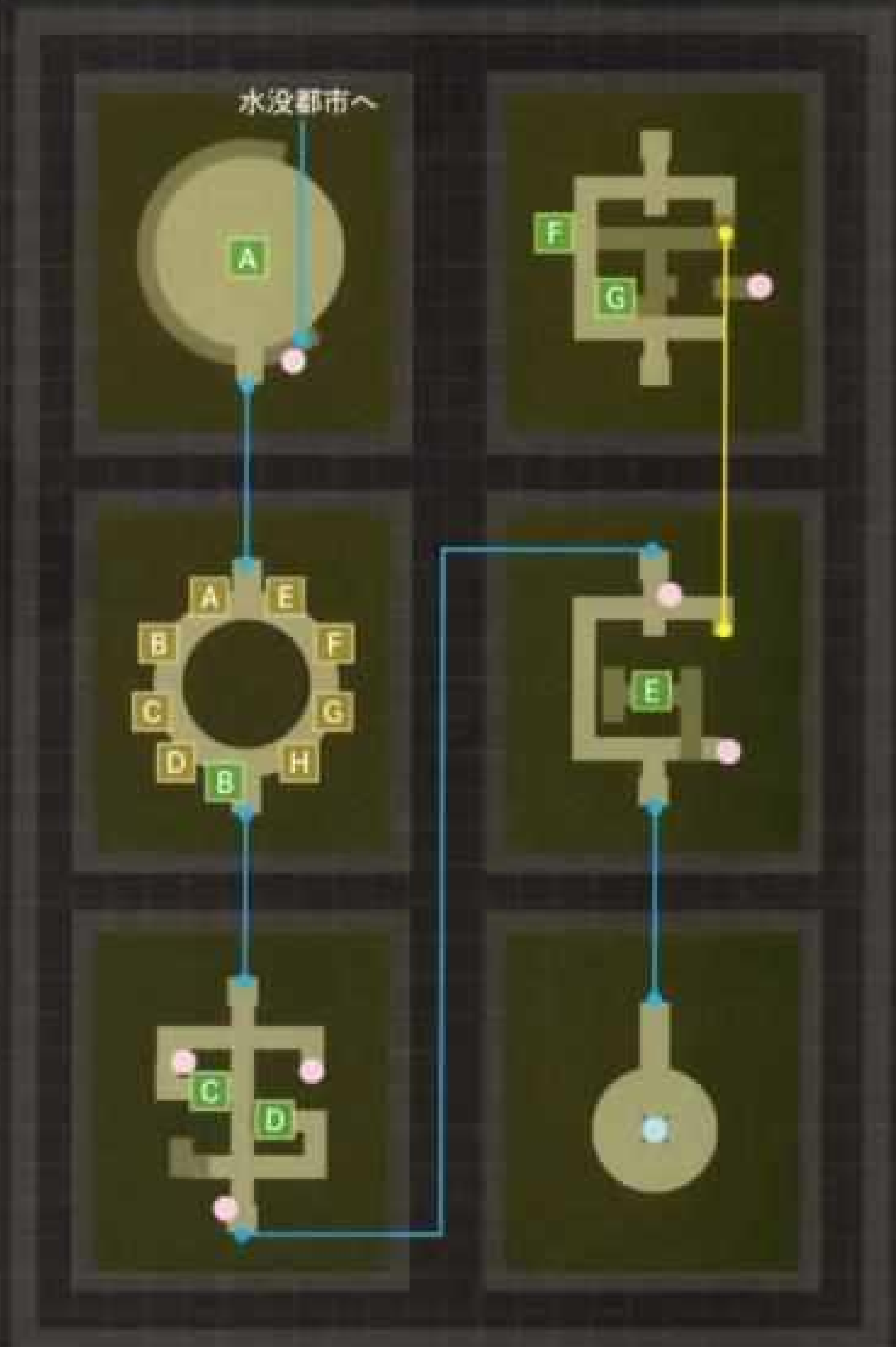
資源回収ユニット

The resource recovery unit

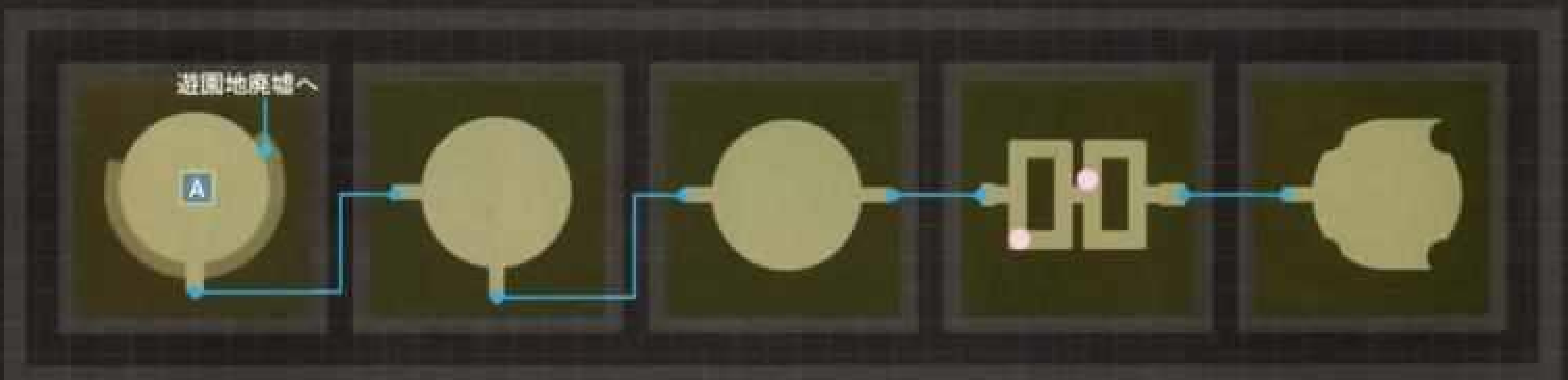
森林地帯「肉の箱」



水没都市「魂の箱」



遊園地廃墟「神の箱」



配置アイテム

位置		アイテム	確率	備考
宝箱(中)	A	HP最大値UP+6	100	機体回収数100体以上で出現
	B	武器:信義	100	敵撃破数1000体以上で出現
	C	回復薬:全	100	アイテム使用回数1000回以上で出現
	D	再起動+6	100	死亡回数100回以上で出現
	E	回復ドロップ+6	100	サブクエスト達成度(機械生命体依頼)70%以上で出現
	F	リモート操作強化+6	100	ハッキングクリア数100回以上で出現
	G	取得経験値UP+6	100	サブクエスト達成度(アンドロイド依頼)70%以上で出現
	H	ドロップ率UP+6	100	採取回数1000回以上で出現
宝箱(小)	A	1000G	100	—

位置		アイテム	確率	備考
宝箱(ハッキング)	A	回復薬:全	100	—
	B	連続ダメージ防止+6	100	—
	C	状態異常回復:全体	100	—
	D	10000G	100	—
	E	全HP·全異常回復	100	—
	F	耐衝撃制御+6	100	下層の通路
	G	強化パーツ·中	100	下層の通路
採取		銅鉱	20	全資源ユニット共通。発光する採取ポイント:肉の箱3、魂の箱5、神の箱2
		鉄鉱	20	
		銀鉱	20	
		金鉱	5	
		パイライト	20	
		モルダバイト	10	
		メテオライト	5	

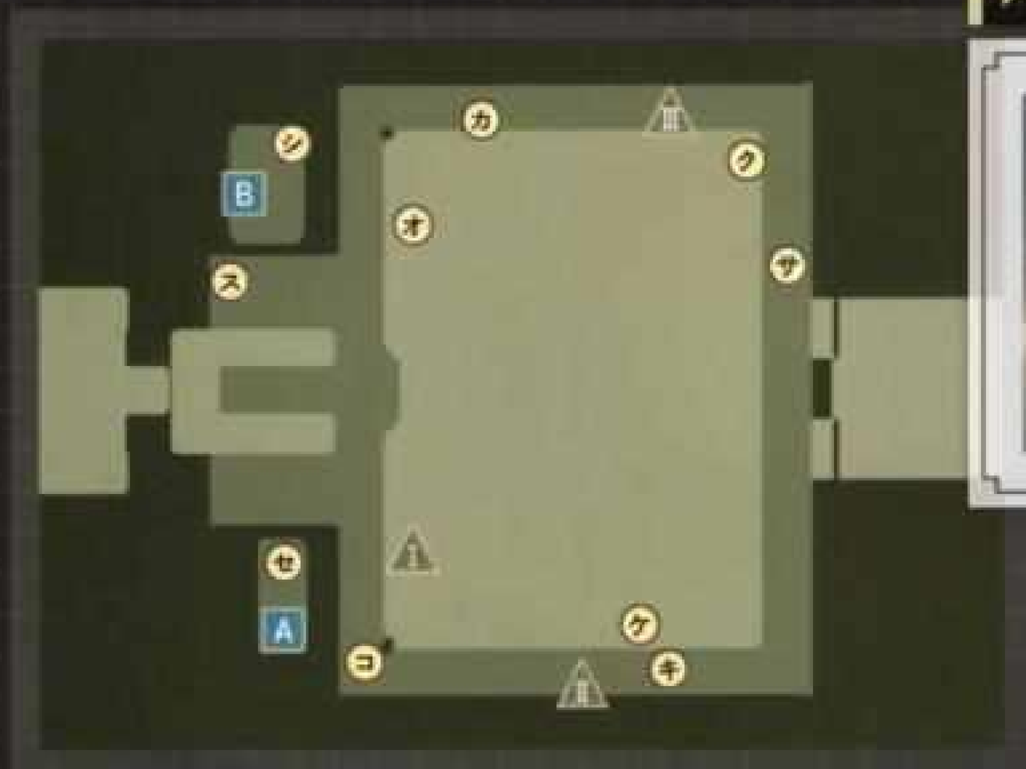
塔

Tower

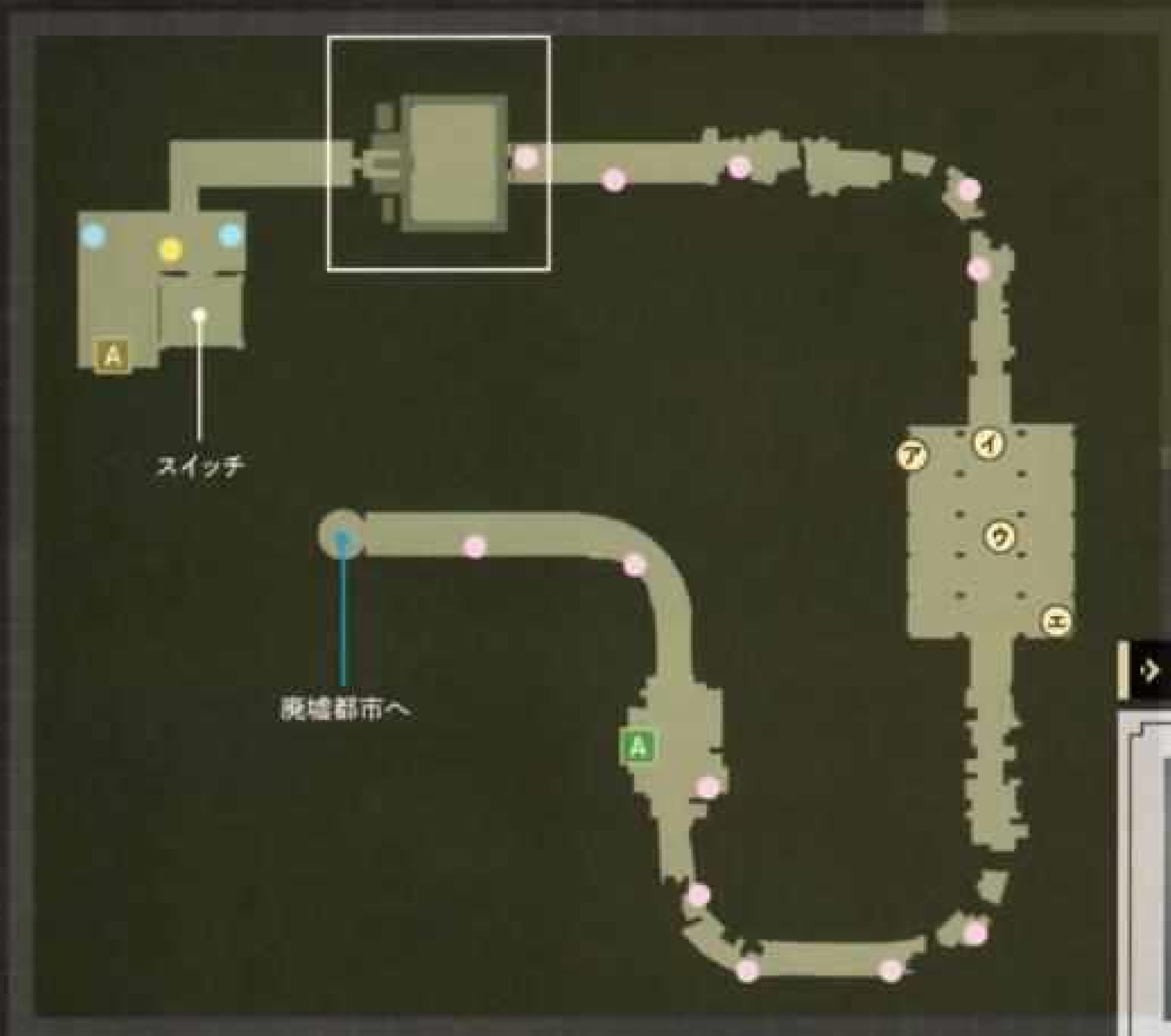
図書館では高価な素材が採取可能



図書館の採取ポイントでは、金鉱またはメテオライトを入手できる。セーブとロードを繰り返すことで、素材を何個でも採取可能だ。







ポッド強化用の素材を入手



宝箱（中）Aは差し込む光に紛れて視認しにくいが、入手機会の少ない「強化パーツ・大」を入手できる。スイッチを調べる前に入手しておこう。

■ 配置アイテム

位置		アイテム	確率	備考
宝箱（中）	A	強化パーツ・大	100	—
宝箱（小）	A	回復薬：中	100	—
	B	回復薬：小	100	—
	C	回復薬：中	100	—
宝箱（ハッキング）	A	アーカイブ：ゲシュタルト計画報告書09	100	—
	B	アーカイブ：ゲシュタルト計画報告書11	100	—
採取		銀鉱	30	発光する採取ポイント：4
		金鉱	10	
		パイライト	30	

位置		アイテム	確率	備考
採取		モルダバイト	20	発光する採取ポイント：4
		メテオライト	10	
特殊採取	ア～ウ	メテオライト	100	Ch.17-04以降、4箇所中3つ出現
	エ	金鉱	100	
	オ～サ	メテオライト	100	Ch.17-04のみ、10箇所中5つ出現
	シ～セ	金鉱	100	
その他	I	アーカイブ：人類サーバー記録	100	—
	II	アーカイブ：ライブラリ・インデックス	100	—
	III	アーカイブ：カルテ「特A患者記録」	100	—

Data Library データライブラリ

本作を余すところなく味わうために必須となる、各種データを掲載。この情報を参考にデータ項目のコンプリートやトロフィーの獲得を目指してほしい。

⁛ クエストデータ

データの見方は以下のとおり。
受注：受注可能なキャラクター。
依頼：会話（あるいはそのあとに肯定的な返答）時にクエストの発生するキャラクター。カッコ内は出現場所。
条件：クエスト発生に必要な事項。
報酬：クリア時に獲得できる報酬。
また、欄外にはクリアまでに必要な手順等を記載している。

サルトルの憂鬱
受注：2B、9S　依頼：サルトル（パスカルの村）　条件：パスカルと初回会話後
報酬：回復薬:中×2、獣皮×5、取得経験値UP+3、5000G、500EXP

パスカルの村の化粧をしたロボから「サルトルへの手紙」を入手してサルトルに渡し、返答を伝える→遊園地廃墟の夢見るロボから「きれいなガラス」を入手してサルトルに渡し、返答を伝える→砂漠地帯・マンモス団地の恋するロボから「機械の化石」を入手してサルトルに渡し、返答を伝える→サルトルの隣のロボから「サルトルの置手紙」を入手

巨大ロボの調査
受注：2B、9S　依頼：エンゲルス（廃墟都市）　条件：廃墟都市陥没以降
報酬：エンゲルス110−B記録0005、3000G、500EXP

「新品のネジ（大型二足がドロップ）」を渡す

続・巨大ロボの調査
受注：2B、9S　依頼：エンゲルス（廃墟都市）　条件：「巨大ロボの調査」クリア
報酬：エンゲルス110−B記録0010、5000G、750EXP

「新品のネジ（大型二足がドロップ）×4」「大きな歯車（小型短足がドロップ）」を渡す→エンゲルスの残骸から報酬を受領（森の城でA2と戦闘後、最後まで進行可能となる）

親子喧嘩
受注：2B、9S　依頼：母親ロボ（パスカルの村）　条件：廃墟都市陥没以降
報酬：回復薬:中、耐衝撃:大、壊れたバッテリー×3、撃破HP回復+3、10000G、750EXP

廃墟都市の子供ロボと会話→自動で移動する子供ロボをパスカルの村まで護衛（道中で小型飛行体等の集団が出現）→依頼人と会話

動物の看護
受注：2B、9S　依頼：動物好きロボ（森林地帯）　条件：チャプター06以降で動物好きロボと和解
報酬：高級な匂い袋、獣皮×5、3000G、600EXP

商業施設で拾得できる「医学書」を渡す（それ以外の拾得アイテムは不要）

動物の縄張り
受注：2B、9S　依頼：動物好きロボ（森林地帯）　条件：「動物の看護」クリア
報酬：回復薬:全、動物の餌×5、オートHP回復+5、10000G、1750EXP

森林地帯に出現する動物のような機械生命体等の集団を撃破→依頼人と会話

ロボ道場・白帯
受注：2B、9S　依頼：ロボ導師（廃墟都市）　条件：パスカルから「燃料用の濾過フィルター」受領後
報酬：回復薬:小、物理攻撃力UP:大、小さな歯車×3、近接武器攻撃力UP、3000G、600EXP

戦闘してロボ導師:白帯を撃破→「歪んだ針金（多段型がドロップ）」を渡す

ロボ道場・茶帯
受注：2B、9S　依頼：ロボ導師（廃墟都市）　条件：「ロボ道場・白帯」クリア
報酬：回復薬:中、物理ダメージ軽減:大、切れたケーブル×3、物理ダメージ軽減+1、3000G、1150EXP

戦闘してロボ導師:茶帯を撃破→「形状記憶合金（中型多脚がドロップ）」「壊れた回路（中型二足がドロップ）」を渡す

ロボ道場・黒帯
受注：2B、9S　依頼：ロボ導師（廃墟都市）　条件：「ロボ道場・茶帯」クリア
報酬：回復薬:大、射撃攻撃力UP:大、壊れたバッテリー×3、射撃攻撃力UP+2、5000G、1280EXP

戦闘してロボ導師:黒帯を撃破→「銀鉱（廃墟都市で採取）」「新品のネジ（大型二足がドロップ）」「壊れたバッテリー（中型二足がドロップ）」を渡す

ロボ道場・紅白帯
受注：2B、9S　依頼：ロボ導師（廃墟都市）　条件：「ロボ道場・黒帯」クリア
報酬：回復薬:全、射撃ダメージ軽減:大、磨り減ったネジ×3、射撃ダメージ軽減+3、5000G、1500EXP

戦闘してロボ導師:紅白帯を撃破→「金鉱（廃墟都市で採取）」「添加剤（工場廃墟で採取）」「綺麗なケーブル（小型二足がドロップ）」「大きなバッテリー（中型二足がドロップ）」を渡す

ロボ道場・紅帯
受注：2B、9S　依頼：ロボ導師（廃墟都市）　条件：「ロボ道場・紅白帯」クリア
報酬：強化パーツ:小、形状記憶合金×5、10000G、2000EXP

戦闘してロボ導師:紅帯を撃破

迷子の妹
受注：2B、9S　依頼：姉ロボ（パスカルの村）　条件：パスカルと初回会話後
報酬：リボン（青）、5000G、750EXP

砂漠地帯の妹ロボと会話→自動で移動する妹ロボを砂漠地帯の入口まで護衛（道中で小型二足等の集団が出現）→依頼人と会話

道具屋の依頼
受注：2B、9S　依頼：道具屋（レジスタンスキャンプ）　条件：アネモネと初回会話後
報酬：回復薬:中×2、歪んだ針金×3、アンバー×2、3000G、50EXP

「壊れたゼンマイ（小型短足がドロップ）」「小さな歯車（小型短足がドロップ）」「壊れた回路（中型二足がドロップ）」を渡す　※クリア必須

管理担当者の依頼
受注：2B、9S　依頼：管理担当者（レジスタンスキャンプ）　条件：チャプター04以降
報酬：回復薬:中×2、動物の餌×5、木の実×5、連続ダメージ防止+3、3000G、250EXP

遊園地廃墟の死体から拾得できる「錆びたオルゴール」を渡す

キャンプの発展
受注：2B、9S　依頼：アネモネ（レジスタンスキャンプ）　条件：チャプター07以降／「管理担当者の依頼」クリア
報酬：回復薬:中、お金ドロップUP:大、汚れた本×5、天然ゴム×5、ダウン攻撃力UP+3、5000G、320EXP

森林地帯に出現する大型二足・腕力強化型等の集団を撃破→依頼人と会話　※クリアするとショップ開店

アネモネの過去
受注：2B、9S　依頼：アネモネ（レジスタンスキャンプ）　条件：「キャンプの発展」クリア
報酬：強化パーツ:小、単純な機械×5、10000G、430EXP

工場廃墟で「データチップA・B・C・D・E」を拾得→依頼人と会話

記憶喪失
受注：9S　依頼：記憶喪失のレジスタンス（廃墟都市）　条件：廃墟都市陥没以降
報酬：A090:ワイヤー、物理攻撃力UP:大、射撃攻撃力UP:大、なめし剤×5、攻撃HP回復+3、5000G、1300EXP

ポッドをハッキング→レジスタンスキャンプの赤いフードの女性アンドロイドと会話→砂漠地帯・レジスタンス駐屯地のレジスタンスと会話→砂漠地帯のジャッカスと会話→依頼人と会話→ポッドをハッキング

クエスト名	受注	依頼	条件	報酬	内容
失踪したレジスタンス	2B, 9S	仲間を探すレジスタンス(レジスタンスキャンプ)	チャプター04以降	回復薬:中×2, パイライト×5, 真珠×3, HP最大値UP+3, 5000G, 1200EXP	レジスタンスキャンプ・資材置き場で座標情報を入手→砂漠地帯で血まみれロボを撃破→レジスタンスの死体を調べる→依頼人と会話→依頼人の近くにいたレジスタンスと会話
ジャッカスの研究	2B	ジャッカス(砂漠地帯・レジスタンス駐屯地)	チャプター04以降	電子ドラッグ×5, 5000G, 500EXP	中型二足等の集団を撃破→依頼人と会話→ダメージを受けずに中型二足等の集団を撃破→依頼人と会話→30秒以内に中型二足等の集団を撃破→依頼人と会話→ダメージを受けずに30秒以内に中型二足等の集団を撃破→依頼人と会話　※クリアすると油田で「電子ドラッグ」販売開始
通信環境の改善	2B, 9S	司令官(バンカー)	チャプター03以降	回復薬:中×3, 単純な機械×5, 3000G, 320EXP	「錆びたボルト(小型飛行体がドロップ)」「小さな歯車(小型短足がドロップ)」「壊れたゼンマイ(小型短足がドロップ)」を入手→レジスタンスキャンプのアネモネと会話
通信環境の調査	2B, 9S	オペレータ6O(廃墟都市で通信)	チャプター06以降	320EXP	異常の発生しているアクセスポイント周辺の小型短足等の集団を撃破→アクセスポイントを調べる
転送端末の故障	2B	オペレータ6O(廃墟都市で通信)	「通信環境の調査」クリア	回復薬:中×2, 単純な機械×3, 3000G, 600EXP	廃墟都市:地下洞窟のアクセスポイント周辺の中型二足等の集団を撃破→アクセスポイントを調べる→報酬メールを確認
贈り物	2B	オペレータ6O(レジスタンスキャンプでポッドが提示)	「転送端末の故障」クリア	四〇式戦術刀, A130:ボム, アンバー×4, 5000G, 800EXP	砂漠地帯で「砂漠のバラ」を調べる→報酬メールを確認
データ解析の鬼	9S	オペレータ21O(バンカー)	チャプター03以降	回復薬:中×2, 何かの技術書×3, 3000G, 1150EXP	工場廃墟の端末を調べる→屋外に出る→報酬メールを確認
データ解析の鬼・弐	9S	オペレータ21O(メール受信)	チャプター04以降/「データ解析の鬼」クリア	四〇式斬機刀, A110:スロー, 黒真珠×4, 5000G, 1430EXP	砂漠地帯で「壊れたおもちゃ」「汚れた家計簿」「小さな靴」を拾得→報酬メールを確認
谷の主	2B, 9S	谷のロボ(森林地帯・谷底)	チャプター06以降	形状記憶合金×4, 綺麗なナット×6, 瀕死時攻撃力UP+3, リベンジ+3, 挑発強化+3, 5000G, 1500EXP	廃墟都市・谷底で死にかけの機械生命体等の集団を撃破→依頼人と会話　※クリアするとショップ開店
悪いロボ退治	A2	パスカル(パスカルの村)	パスカルから「燃料用の濾過フィルター」受領後	回復薬:中×2, 形状記憶合金×2, 頑丈なソケット×3, 3000G, 1600EXP	パスカルの村で中型四足を撃破　※クリア必須
おねえチャンあそんデー!	A2	子供ロボ達(パスカルの村)　※強制	「悪いロボ退治」クリア	銀鉱×5, 植物の種×5, 3000G, 2000EXP	道具屋ロボと会話→遊園地廃墟で「遊具の材料×5」を拾得して道具屋ロボと会話→依頼人と会話
記憶素子	A2	パスカル(パスカルの村)	「悪いロボ退治」クリア	回復薬:全, メテオライト, モルダバイト×2, 染料×3, 10000G, 2000EXP	工場廃墟で中型多脚等の集団を撃破して拾得できる「記憶素子の素材」を渡す
天才発明家	2B, 9S, A2	博士ロボ(パスカルの村)	パスカルから「燃料用の濾過フィルター」受領後	銅鉱→錆びた塊→壊れた回路→銅鉱×2, ダウン攻撃力UP→回復薬:中→メテオライト×2, 再起動+1→耐衝撃:大×2, 高速走行:大→極上の匂い袋→凹んだ金属板×2, つぶれたナット→隕石の欠片×2, チャージアタック+3	任意の金額を寄付し、累計金額が100G・500G・1000G・2000G・5000G・10000G・20000G・35000G・55000G・80000Gに達するごとにアイテムを入手→100000Gを寄付　※クリアするとショップ開店
ヒネクレモノ	9S	変わり者のロボの友達ロボ(パスカルの村)	廃墟都市陥没以降(パスカルから店舗のことを聴取後)	機械生命体の頭×2, 機械生命体の胴体×2, 機械生命体の脚×2, 機械生命体の腕×2, 機械生命体のコア, リモート操作強化+6, 10000G, 1300EXP	変わり者のロボをハッキング
ゲームクリエイターロボ　Lv1	9S	ゲームクリエイターロボ(遊園地廃墟)	ロボの受付と会話後	回復薬:中, 物理攻撃力UP:大, 錆びた塊×5, 小さな歯車×3, 射撃攻撃力UP:大, 5000G, 1150EXP	入口付近の小型短足を撃破して入手した「3色ケーブル」を渡す→ゲームを遊んで(ハッキング)バグを発見
ゲームクリエイターロボ　Lv2	9S	ゲームクリエイターロボ(遊園地廃墟)	「ゲームクリエイターロボ　Lv1」クリア	回復薬:大, 物理ダメージ軽減:大, チタン合金×3, 切れたケーブル×3, 綺麗なケーブル×3, 射撃ダメージ軽減:大, 10000G, 1430EXP	工場廃墟の小型二足を撃破して入手した「4色ケーブル」を渡す→ゲームを遊んで(ハッキング)バグを発見
ゲームクリエイターロボ　Lv3	9S	ゲームクリエイターロボ(遊園地廃墟)	「ゲームクリエイターロボ　Lv2」クリア	リモート操作強化+4, スタン+4, 炎上+4, 形状記憶合金×3, 錆びたボルト×3, 新品のボルト×3, 回復ドロップ+4, 10000G, 1900EXP	砂漠地帯の中型二足を撃破して入手した「5色ケーブル」を渡す→ゲームを遊んで(ハッキング)バグを発見
スピードスター	2B, 9S	高速ロボ(廃墟都市)	廃墟都市陥没以降	高速走行:大×3, 凹んだ金属板×4, 錆びたボルト×3, 新品のボルト, 移動速度UP+3, 10000G, 750EXP	レース1回目:廃墟都市:中央のアクセスポイント付近のゴールに先着→レース2回目:マルクスの残骸付近のゴールに先着→レース3回目:エミールの住処付近のゴールに先着
エミールの追憶	2B, 9S	エミール(商業施設)	エミールショップの初回利用後	月の涙の花飾り, 1550EXP	商業施設の「月の涙」を調べる→砂漠地帯・遊園地廃墟・森林地帯・水没都市の「月の涙」を調べる→商業施設の地下を訪問
写真	2B, 9S	写真を眺めるレジスタンス(レジスタンスキャンプ)	廃墟都市陥没以降	回復薬:中, 高速走行:大, アンバー×2, パイライト×3, チャージアタック+3, 5000G, 500EXP	砂漠地帯・オアシスで入手できる「砂漠のどこかの写真」を渡す→遊園地廃墟で入手できる「遊園地のどこかの写真」を渡す→森林地帯で入手できる「森のどこかの写真」を渡す
11Bの形見	2B	16D(バンカー)	チャプター03以降	物理ダメージ軽減:大, 射撃ダメージ軽減:大, 物理ダメージ軽減:+6, 5000G, 200EXP	工場廃墟の死体から「11Bの脱走計画」を拾得→依頼人と会話
お城の宝探し	2B, 9S, A2	しゃべり方がおかしいロボ(森林地帯)	チャプター06以降	回復薬:大, モルダバイト×2, 巨大な卵×3, 10000G, 1280EXP	森林地帯・森の城で「機械生命体の部品×3」を入手→最奥の扉を調べる→墓守の機械生命体を撃破→エルンストの残骸を調べる

流浪のカップル

受注	2B, 9S
依頼	レジスタンス(パスカルの村→水没都市→遊園地廃墟)
条件	パスカルから「燃料用の濾過フィルター」受領後
報酬	A080:ウェーブ、回復薬:全、モルダバイト×4、黒真珠×4、オーバークロック+3、10000G、750EXP

工場廃墟で拾得できる「精巧な機械」を渡す→水没都市で50000Gを渡す→水没都市に倒れている男性レジスタンスと会話→遊園地廃墟で女性レジスタンスと会話→「形状記憶合金(中型多脚がドロップ)」を渡す

旧世界の情報

受注	9S
依頼	パスカル(パスカルの村)
条件	パスカルから「燃料用の濾過フィルター」受領後
報酬	7000G→回復薬:大、スキル回復速度UP:大、綺麗なナット×3、回復ドロップ+6、3000G、1300EXP

各地の宝箱(ハッキング)からアーカイブ「工場廃墟:落ちていたメモ」「工場廃墟:食堂の看板」「水没廃墟:新聞の切れ端」「遊園地廃墟:汚れたクジ引き券」「遊園地廃墟:ボロボロのパンフレット」「森の城:朽ちた案内用紙」「森林地帯:不思議な人形」「砂漠の団地:自治会会報の記録」「廃墟都市:自動車に挟まっていた紙」「廃墟都市:ボロボロになったDVD」「廃墟都市:デパートのチラシ」のいずれかを入手→依頼人と会話→廃墟都市の宝箱(ハッキング)から「廃墟都市:核兵器製造マニュアル」のアーカイブを入手→依頼人と会話

料理研究家

受注	2B, 9S, A2
依頼	レジスタンス(森林地帯-出張レジスタンスキャンプ)
条件	「キャンプの発展」クリア
報酬	回復薬:大×2、物理攻撃力UP:大×2、射撃攻撃力UP:大×2、物理ダメージ軽減:大×2、射撃ダメージ軽減:大×2、5000G、600EXP

「シカの肉(ヘラジカがドロップ)」「イノシシの肉(イノシシがドロップ)」を渡す

裏切りのヨルハ

受注	2B, 9S
依頼	司令官(メール受信)
条件	廃墟都市陥没以降
報酬	四〇式戦術槍、10000G、400EXP

廃墟都市の降下地点・エンゲルスの頭上・工場廃墟に通じる高架下のいずれかの場所で22Bと64Bを撃退→1箇目以外の場所のどちらかで22Bと64Bを撃破→6Bを撃破→レジスタンスキャンプのアネモネと会話

情報収集部隊

受注	9S
依頼	4S(森林地帯-森の城)
条件	チャプター12以降
報酬	全HP・全異常回復、メテオライト×2、精巧な機械×5、10000G、2500EXP

「個体データ」が95%以上の状態で会話

デボルのお願い

受注	9S, A2
依頼	デボル・ポポル(レジスタンスキャンプ)
条件	チャプター12以降
報酬	回復薬:大、物理ダメージ軽減:大、射撃ダメージ軽減:大、綺麗な水×5、キノコ×5、3000G、1670EXP

「擦り減ったネジ(多段型がドロップ)×5」「小さな歯車(小型短足がドロップ)×5」「機械油(工場廃墟で採取)」を渡す

ポポルの用事

受注	9S, A2
依頼	デボル・ポポル(レジスタンスキャンプ)
条件	「デボルのお願い」クリア
報酬	回復薬:全、メテオライト×2、隕石の欠片×2、金鉱×2、5000G、2000EXP

「砂漠のバラ(砂漠地帯で採取)×5」を渡す

デボル・ポポルの雑用

受注	9S, A2
依頼	デボル・ポポル(レジスタンスキャンプ)
条件	「ポポルの用事」クリア
報酬	ポポルの酒、黒真珠×2、染料×3、10000G、2050EXP

「樹液(廃墟都市で採取、森林地帯にドロップする怪獣型が出現)×5」を渡す

砂の遺産

受注	2B, 9S, A2
依頼	調査するレジスタンス(砂漠地帯)
条件	スキャナー入手後(2B)・チャプター03以降(9S)
報酬	書籍系素材、5000G、100EXP×3→王位簒奪者の槍、分厚い辞典×3、10000G、750EXP

砂漠地帯で拾得(スキャナー)できる「古びた杖」「アーカイブ:謎の石版　02<蛇の書かれた石板>」「汚れた仮面」を渡す→「少女の石像」を拾得(スキャナー)すると出現するガンマン二足等の集団を撃破→「少女の石像」を渡す

機密情報の奪還

受注	2B, 9S
依頼	チップを探すレジスタンス(廃墟都市)
条件	廃墟都市陥没以降
報酬	A140:グラビティ、回復薬:大、スキル回復速度UP:大、お金ドロップUP:大、凹んだ金属板×4、つぶれたナット×3、5000G、800EXP

小型飛行体等の集団を撃破して入手できる「機密プラグイン・チップ×3」を渡す→砂漠地帯:マンモス団地で依頼人と会話→メールを確認

倉庫番

受注	2B, 9S
依頼	倉庫番のレジスタンス(レジスタンスキャンプ)
条件	廃墟都市陥没以降／「管理担当者の依頼」クリア
報酬	回復薬:中、スキル回復速度UP:大、錆びた塊×5、回避行動距離UP+3、3000G、350EXP

荷物を押して(引くことはできない)通路を空け「移送用の荷物」を運び出す

倉庫番2

受注	9S, A2
依頼	倉庫番のレジスタンス(レジスタンスキャンプ)
条件	チャプター12以降／「倉庫番」クリア
報酬	回復薬:全、精巧な機械×5、ドロップ率UP+3、5000G、1600EXP

荷物を押して(引くことはできない)通路を空け「移送用の荷物」×2を運び出す

倉庫番3

受注	9S, A2
依頼	倉庫番のレジスタンスの同僚(レジスタンスキャンプ)
条件	「倉庫番2」クリア
報酬	A120:リペア、ジャッカス先生の爆弾レシピ、複雑な機械×3、機械油×3、10000G、1900EXP

砂漠地帯-レジスタンス駐屯地でジャッカスと会話→廃墟都市の保管所で荷物を押して(引くことはできない)通路を空け、脱出してきた倉庫番のレジスタンスと会話

スタンプ集め

受注	2B, 9S
依頼	ロボの受付(遊園地廃墟)
条件	廃墟都市陥没以降
報酬	回復薬:大、貴金属のピアス、壊れた回路×5、クールダウン高速化+3、5000G、1150EXP

遊園地廃墟で「スタンプ×10」を入手・拾得→依頼人と会話

パレードの護衛

受注	2B, 9S
依頼	行動派ロボ(廃墟都市)
条件	廃墟都市陥没以降
報酬	回復薬:大、耐衝撃:大、凹んだ金属板×4、凹んだソケット×3、再起動+3、10000G、750EXP

自動で移動する行動派ロボの集団をレジスタンスキャンプ付近まで護衛(途中で小型飛行体等の集団が出現)→依頼人のいた場所で機械生命体と会話

同胞達の行方

受注	9S
依頼	同胞を心配するレジスタンス(レジスタンスキャンプ)
条件	チャプター12以降
報酬	回復薬:全、複雑な機械×2、メテオライト×2、HP最大値UP+6、10000G、1800EXP

水没都市の死体から「錆びたドッグタグ」を拾得→遊園地廃墟の死体から「傷ついたドッグタグ」を拾得→工場廃墟の死体から「汚れたドッグタグ」を拾得→砂漠地帯で大型戦車砂漠仕様×2を撃破→死体から「血の付いたドッグタグ」を拾得して依頼人と会話→商業施設の地下を訪問

武器屋の依頼

受注	2B, 9S
依頼	武器屋(レジスタンスキャンプ)
条件	アネモネと初回会話後
報酬	錆びた塊×5、獣皮×5、水晶×5、5000G、50EXP

「複雑な機械(廃墟都市で採取)×4」を渡す　※クリア必須

引きこもるのロボ

受注	9S
依頼	過保護なロボ(パスカルの村)
条件	パスカルから「燃料用の濾過フィルター」受領後
報酬	回復薬:小、射撃攻撃力UP:小、機械生命体の腕×2、回避行動距離UP+3、3000G、1300EXP

扉のロックをハッキング

また引きこもるのロボ

受注	9S
依頼	過保護なロボ(パスカルの村)
条件	パスカルから「燃料用の濾過フィルター」受領後
報酬	回復薬:中、射撃攻撃力UP:大、機械生命体の脚×2、耐衝撃制御+3、5000G、1650EXP

扉のロックをハッキング

やっぱり引きこもるのロボ

受注	9S
依頼	過保護なロボ(パスカルの村)
条件	パスカルから「燃料用の濾過フィルター」受領後
報酬	回復薬:大、スキル回復速度UP:大、機械生命体の胴体×2、機械生命体の頭×2、ダメージ吸収+3、10000G、2000EXP

扉のロックをハッキング

エミールの決意

受注	2B, 9S, A2
依頼	エミール(商業施設)
条件	「エミールの追憶」クリア、全武器をレベル4に強化
報酬	—

(エミールショップで住処のことを聞く→エミールの住処で「エミールのお面」を入手→エミールショップで会話→エミールの住処の宝箱(ハッキング)から「エミールの贈り物」を入手→出口で出現するエミールを撃破)→砂漠地帯でエミール分裂体を撃破

ショップデータ

各所のショップで販売している商品リストを掲載。商品はストーリーの進行状況に応じて増えていき、そのタイミングは「時期」欄に下記の合番を記載した。A－1：最初から、A－2：廃墟都市陥没後、A－3：Aルートクリア、B－1：Bルートアダム撃破後、B－2：Bルートクリア、C－1：CまたはDルートクリア、C－2：CおよびDルートクリア。

バンカー・道具屋

商品	時期
回復薬：小	A－1
回復薬：中	A－1
回復薬：大	A－2
状態異常回復：視覚	B－1
状態異常回復：聴覚	B－1
状態異常回復：操作	B－1
耐電薬	B－1
物理攻撃力UP：小	A－1
物理攻撃力UP：大	A－2
射撃攻撃力UP：小	A－1
射撃攻撃力UP：大	A－2
物理ダメージ軽減：小	A－1
物理ダメージ軽減：大	A－2
射撃ダメージ軽減：小	A－1
射撃ダメージ軽減：大	A－2
HUD：HPゲージ	A－1
HUD：音声分析	A－1
HUD：敵情報表示	A－1
HUD：スキルゲージ	A－1
HUD：テキストログ	A－1
HUD：ミニマップ	A－1
HUD：経験値ゲージ	A－1
HUD：セーブ可能表示	A－1
HUD：ダメージ数値	A－1
HUD：目的地表示	A－1
HUD：オート表示制御	A－1
HUD：釣魚可能表示	A－1
アイテムスキャン	B－1
オート攻撃	A－1
オート銃撃	A－1
オート回避	A－1
オートプログラム	A－1
オート武器切替	A－1

レジスタンスキャンプ・道具屋

商品	時期
回復薬：小	A－1
回復薬：中	A－1
回復薬：大	A－2
状態異常回復：視覚	B－1
状態異常回復：聴覚	B－1
状態異常回復：操作	B－1
耐電薬	B－1
物理攻撃力UP：小	A－1
物理攻撃力UP：大	A－2
射撃攻撃力UP：小	A－1
射撃攻撃力UP：大	A－2
物理ダメージ軽減：小	A－1
物理ダメージ軽減：大	A－2
射撃ダメージ軽減：小	A－1
射撃ダメージ軽減：大	A－2
HUD：HPゲージ	A－1
HUD：音声分析	A－1
HUD：敵情報表示	A－1
HUD：スキルゲージ	A－1
HUD：テキストログ	A－1
HUD：ミニマップ	A－1
HUD：経験値ゲージ	A－1
HUD：セーブ可能表示	A－1
HUD：ダメージ数値	A－1
HUD：目的地表示	A－1
HUD：オート表示制御	A－1
HUD：釣魚可能表示	A－1
アイテムスキャン	B－1
オート攻撃	A－1
オート銃撃	A－1
オート回避	A－1
オートプログラム	A－1
オート武器切替	A－1
近接武器攻撃力UP	A－1
近接武器攻撃力UP＋1	A－2
近接武器攻撃力UP＋2	B－2
射撃攻撃力UP	A－2
射撃攻撃力UP＋1	A－2
射撃攻撃力UP＋2	B－2
物理ダメージ軽減	A－1
物理ダメージ軽減＋1	A－2
物理ダメージ軽減＋2	B－2
射撃ダメージ軽減	A－1
射撃ダメージ軽減＋1	A－2
射撃ダメージ軽減＋2	B－2
HP最大値UP	A－1
HP最大値UP＋1	A－2
HP最大値UP＋2	B－2
リモート操作強化	B－1
リモート操作強化＋1	B－1
リモート操作強化＋2	B－2
スタン	B－1
スタン＋1	B－1
スタン＋2	B－2
動物の餌	A－1
匂い袋	A－1
レコード：第二集	A－3
レコード：第三集	B－2
レコード：第四集	C－1
レコード：第五集	C－2

レジスタンスキャンプ・デボルポポルの道具屋

商品	時期
三式戦術刀	A－1
三式斬機刀	A－1
スキル回復速度UP：小	A－2
スキル回復速度UP：大	B－1
耐衝撃：小	A－2
耐衝撃：大	B－1
高速走行：小	A－2
高速走行：大	B－1
お金ドロップUP：小	A－2
お金ドロップUP：大	B－1
断末魔	B－1
銃弾回避システム	A－1
コンボ継続	A－1
敵弾誘爆	A－1
アイテム自動吸着	A－1

レジスタンスキャンプ・武器屋

商品	時期
百獣の剣	A－1
古の覇王	A－1
百獣の剣王	A－1

廃墟都市（渓谷）・谷の主

商品	時期
攻撃HP回復	A－1
攻撃HP回復＋1	A－2
攻撃HP回復＋2	B－2
攻撃HP回復＋3	B－2
攻撃HP回復＋4	B－2
攻撃HP回復＋5	C－1
撃破HP回復	A－1
撃破HP回復＋1	A－2
撃破HP回復＋2	B－2
撃破HP回復＋3	B－2
撃破HP回復＋4	B－2
撃破HP回復＋5	C－1
回避行動距離UP	A－1
回避行動距離UP＋1	A－2
回避行動距離UP＋2	B－2
回避行動距離UP＋3	B－2
回避行動距離UP＋4	B－2
回避行動距離UP＋5	C－1
移動速度UP	A－1
移動速度UP＋1	A－2
移動速度UP＋2	B－2
移動速度UP＋3	B－2
移動速度UP＋4	B－2
移動速度UP＋5	C－1
瀕死時攻撃力UP	A－1
瀕死時攻撃力UP＋1	A－2
瀕死時攻撃力UP＋2	B－2
瀕死時攻撃力UP＋3	B－2
瀕死時攻撃力UP＋4	B－2
瀕死時攻撃力UP＋5	C－1
リベンジ	A－1
リベンジ＋1	A－2
リベンジ＋2	B－2
リベンジ＋3	B－2
リベンジ＋4	B－2
リベンジ＋5	C－1
オーバークロック	A－1
オーバークロック＋1	A－2
オーバークロック＋2	B－2
オーバークロック＋3	B－2
オーバークロック＋4	B－2
オーバークロック＋5	C－1
挑発強化	A－1
挑発強化＋1	A－2
挑発強化＋2	B－2
挑発強化＋3	B－2
挑発強化＋4	B－2
挑発強化＋5	C－1
オートアイテム	A－1
オートアイテム＋1	A－2
オートアイテム＋2	B－2
オートアイテム＋3	B－2
オートアイテム＋4	B－2
オートアイテム＋5	C－1

砂漠キャンプ・道具屋

商品	時期
回復薬：小	A－1
回復薬：中	A－1
回復薬：大	A－2
状態異常回復：視覚	B－1
状態異常回復：聴覚	B－1
状態異常回復：操作	B－1
耐電薬	B－1
物理攻撃力UP：小	A－1
物理攻撃力UP：大	A－2
射撃攻撃力UP：小	A－1
射撃攻撃力UP：大	A－2
物理ダメージ軽減：小	A－1
物理ダメージ軽減：大	A－2
射撃ダメージ軽減：小	A－1
射撃ダメージ軽減：大	A－2
HUD：HPゲージ	A－1
HUD：音声分析	A－1
HUD：敵情報表示	A－1
HUD：スキルゲージ	A－1
HUD：テキストログ	A－1
HUD：ミニマップ	A－1
HUD：経験値ゲージ	A－1
HUD：セーブ可能表示	A－1
HUD：ダメージ数値	A－1
HUD：目的地表示	A－1
HUD：オート表示制御	A－1
HUD：釣魚可能表示	A－1
アイテムスキャン	B－1
オート攻撃	A－1
オート銃撃	A－1
オート回避	A－1
オートプログラム	A－1
オート武器切替	A－1
ダウン攻撃力UP	A－1
ダウン攻撃力UP＋1	A－2
ダウン攻撃力UP＋2	B－2
耐衝撃制御	A－1
耐衝撃制御＋1	A－2
耐衝撃制御＋2	B－2
カウンター	A－1
カウンター＋1	A－2
カウンター＋2	B－2
チャージアタック	A－1
チャージアタック＋1	A－2
チャージアタック＋2	B－2
炎上	B－1
炎上＋1	B－1
炎上＋2	B－2
動物の餌	A－1
匂い袋	A－1

砂漠油田・道具屋

商品	時期
電子ドラッグ	A－1

遊園地・素材ショップ

商品	時期
銅鉱	A－1
鉄鉱	A－1
銀鉱	B－2
金鉱	C－1
水晶	A－1
真珠	B－2
黒真珠	C－1
パイライト	B－2
アンバー	C－1
モルダバイト	C－1
木の実	A－1
植物の種	A－1
樹液	A－1
麻	B－2
汚れた本	B－2
何かの技術書	C－1
分厚い辞典	C－1
なめし剤	B－2
染料	A－1
天然ゴム	B－2
機械油	C－1
添加剤	C－1

パスカルの村・道具屋

商品	時期
回復薬：小	A－1
回復薬：中	A－1
回復薬：大	A－2
状態異常回復：視覚	B－1
状態異常回復：聴覚	B－1
状態異常回復：操作	B－1
耐電薬	B－1
物理攻撃力UP：小	A－1
物理攻撃力UP：大	A－2
射撃攻撃力UP：小	A－1
射撃攻撃力UP：大	A－2
物理ダメージ軽減：小	A－1
物理ダメージ軽減：大	A－2
射撃ダメージ軽減：小	A－1
射撃ダメージ軽減：大	A－2
HUD：HPゲージ	A－1
HUD：音声分析	A－1
HUD：敵情報表示	A－1
HUD：スキルゲージ	A－1
HUD：テキストログ	A－1
HUD：ミニマップ	A－1
HUD：経験値ゲージ	A－1
HUD：セーブ可能表示	A－1
HUD：ダメージ数値	A－1
HUD：目的地表示	A－1
HUD：オート表示制御	A－1
HUD：釣魚可能表示	A－1
アイテムスキャン	B－1
オート攻撃	A－1
オート銃撃	A－1
オート回避	A－1
オートプログラム	A－1
オート武器切替	A－1
クールダウン高速化	A－1
クールダウン高速化＋1	A－2
クールダウン高速化＋2	B－2
連続ダメージ防止	A－1
連続ダメージ防止＋1	A－2
連続ダメージ防止＋2	B－2
ドロップ率UP	A－1
ドロップ率UP＋1	A－2
ドロップ率UP＋2	B－2
取得経験値UP	A－1
取得経験値UP＋1	A－2
取得経験値UP＋2	B－2
回復ドロップ	B－1
回復ドロップ＋1	B－1
回復ドロップ＋2	B－2
動物の餌	A－1
匂い袋	A－1

パスカルの村・武器屋

商品	時期
機械生命体の剣	A－1
機械生命体の斧	A－1
機械生命体の槍	A－1

パスカルの村・天才発明家

商品	時期
隕石の欠片	A－1
メテオライト	C－1
エイリアンのマスク	A－1

パスカルの村・パスカルショップ

商品	時期
機械生命体の頭	A－1
機械生命体の腕	A－1
機械生命体の脚	A－1
機械生命体の胴体	A－1
機械生命体の頭	A－1
子供達のコア	A－1

森の城・正宗

商品	時期
機械生命体の剣	A－1
機械生命体の斧	A－1
機械生命体の槍	A－1

森林地帯・出張レジスタンスキャンプ

商品	時期
回復薬：小	A－1
回復薬：中	A－1
回復薬：大	A－2
回復薬：全	B－1
状態異常回復：視覚	B－1
状態異常回復：聴覚	B－1
状態異常回復：操作	B－1
状態異常回復：全体	B－1
全HP・全異常回復	B－1
耐電薬	B－1
HUD：HPゲージ	A－1
HUD：音声分析	A－1
HUD：敵情報表示	A－1
HUD：スキルゲージ	A－1
HUD：テキストログ	A－1
HUD：ミニマップ	A－1
HUD：経験値ゲージ	A－1
HUD：セーブ可能表示	A－1
HUD：ダメージ数値	A－1
HUD：目的地表示	A－1
HUD：オート表示制御	A－1
HUD：釣魚可能表示	A－1
アイテムスキャン	B－1
オート攻撃	A－1
オート銃撃	A－1
オート回避	A－1
オートプログラム	A－1
オート武器切替	A－1
クリティカルUP	A－1
クリティカルUP＋1	A－2
クリティカルUP＋2	B－2
オートHP回復	A－1
オートHP回復＋1	A－2
オートHP回復＋2	B－2
衝撃波	A－1
衝撃波＋1	A－2
衝撃波＋2	B－2
ダメージ吸収	A－1
ダメージ吸収＋1	A－2
ダメージ吸収＋2	B－2
再起動	A－1
再起動＋1	A－2
再起動＋2	B－2
動物の餌	A－1
匂い袋	A－1

工場廃墟地下・信者

商品	時期
回復薬：小	A－1
回復薬：中	A－1
回復薬：大	A－2

エミールショップ（低速A）

商品	時期
錆びた塊	A－1
凹んだ金属板	B－1
チタン合金	B－1
壊れたゼンマイ	A－1
歪んだ針金	A－1
伸びたコイル	A－1
壊れた回路	A－1
磨り減ったネジ	A－1
小さな歯車	B－1
錆びたボルト	B－1
つぶれたナット	B－1
凹んだソケット	B－1
切れたケーブル	B－1
壊れたバッテリー	B－1

エミールショップ（低速B）

商品	時期
近接武器攻撃力UP＋3	A－1
ダウン攻撃力UP＋3	A－1
クリティカルUP＋3	A－1
射撃攻撃力UP＋3	A－1
クールダウン高速化＋3	A－1
物理ダメージ軽減＋3	A－1
射撃ダメージ軽減＋3	A－1
連続ダメージ防止＋3	A－1
HP最大値UP＋3	A－1
攻撃HP回復＋3	A－1
撃破HP回復＋3	A－1
オートHP回復＋3	A－1
回避行動距離UP＋3	A－1
移動速度UP＋3	A－1
ドロップ率UP＋3	A－1
取得経験値UP＋3	A－1
衝撃波＋3	A－1
瀕死時攻撃力UP＋3	A－1
ダメージ吸収＋3	A－1
リベンジ＋3	A－1
再起動＋3	A－1
オーバークロック＋3	A－1
耐衝撃制御＋3	A－1
カウンター＋3	A－1
挑発強化＋3	A－1
チャージアタック＋3	A－1
オートアイテム＋3	A－1
リモート操作強化＋3	B－1
スタン＋3	B－1
炎上＋3	B－1
回復ドロップ＋3	B－1

エミールショップ（高速A）

商品	時期
三式拳鍔	A－1
天使の聖翼	A－1
形状記憶合金	B－2
新品のネジ	B－2
大きな歯車	B－2
新品のボルト	B－2
綺麗なナット	B－2
頑丈なソケット	B－2
綺麗なケーブル	B－2
大きなバッテリー	B－2
衣装着脱モジュール	A－1

エミールショップ（高速B）

商品	時期
近接武器攻撃力UP＋6	A－1
ダウン攻撃力UP＋6	A－1
クリティカルUP＋6	A－1
射撃攻撃力UP＋6	A－1
クールダウン高速化＋6	A－1
物理ダメージ軽減＋6	A－1
射撃ダメージ軽減＋6	A－1
連続ダメージ防止＋6	A－1
HP最大値UP＋6	A－1
攻撃HP回復＋6	A－1
撃破HP回復＋6	A－1
オートHP回復＋6	A－1
回避行動距離UP＋6	A－1
移動速度UP＋6	A－1
ドロップ率UP＋6	A－1
取得経験値UP＋6	A－1
衝撃波＋6	A－1
瀕死時攻撃力UP＋6	A－1
ダメージ吸収＋6	A－1
リベンジ＋6	A－1
再起動＋6	A－1
オーバークロック＋6	A－1
耐衝撃制御＋6	A－1
カウンター＋6	A－1
挑発強化＋6	A－1
チャージアタック＋6	A－1
オートアイテム＋6	A－1
リモート操作強化＋6	B－1
スタン＋6	B－1
炎上＋6	B－1
回復ドロップ＋6	B－1

アイテムデータ

使用時に効果のある道具、武器強化等に必要となる素材、特殊な用途を備えた重要アイテム、釣りで入手できる魚に分類して掲載。価格欄はショップで購入する際の金額を示すが、価格はルートごとに変動し、価格AはAルート、価格BはBルート、価格CはCおよびDルートでの価格を指す。なお売却額は半額。入手欄にはおもな入手方法を記載した。

■ 回復／強化／サポート

道具	価格A	価格B	価格C	入手	効果
回復薬：小	100	150	300	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	HP回復：25％
回復薬：中	200	300	600	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	HP回復：50％
回復薬：大	400	600	900	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	HP回復：75％
回復薬：全	500	750	1200	店：森林地帯・出張レジスタンスキャンプ	HP回復：100％
状態異常回復：視覚	150	200	300	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	視覚系の状態異常を回復
状態異常回復：聴覚	150	200	300	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	聴覚系の状態異常を回復
状態異常回復：操作	150	200	300	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	操作系の状態異常を回復
状態異常回復：全体	300	400	600	店：森林地帯・出張レジスタンスキャンプ	全状態異常を回復
全HP・全異常回復	1500	2000	3000	店：森林地帯・出張レジスタンスキャンプ	HP回復：100％、全状態異常を回復
耐電薬	150	200	300	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	スタン状態を回復
物理攻撃力UP：小	100	150	200	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	物理攻撃力＋100％（15秒）
物理攻撃力UP：大	200	300	450	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	物理攻撃力＋100％（30秒）
射撃攻撃力UP：小	100	150	200	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	射撃攻撃力＋100％（15秒）
射撃攻撃力UP：大	200	300	450	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	射撃攻撃力＋100％（30秒）
物理ダメージ軽減：小	100	150	200	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	物理ダメージ－50％（15秒）
物理ダメージ軽減：大	200	300	450	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	物理ダメージ－50％（30秒）
射撃ダメージ軽減：小	100	150	200	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	射撃ダメージ－50％（15秒）
射撃ダメージ軽減：大	200	300	450	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	射撃ダメージ－50％（30秒）
スキル回復速度UP：小	150	200	350	店：レジスタンスキャンプ・デボルポポルの道具屋	クールタイム－50％（15秒）
スキル回復速度UP：大	300	450	650	店：レジスタンスキャンプ・デボルポポルの道具屋	クールタイム－50％（30秒）
耐衝撃：小	150	200	300	店：レジスタンスキャンプ・デボルポポルの道具屋	攻撃を食らってもひるまない（15秒）
耐衝撃：大	300	450	650	店：レジスタンスキャンプ・デボルポポルの道具屋	攻撃を食らってもひるまない（30秒）
高速走行：小	150	200	300	店：レジスタンスキャンプ・デボルポポルの道具屋	移動速度＋25％（15秒）
高速走行：大	300	450	650	店：レジスタンスキャンプ・デボルポポルの道具屋	移動速度＋25％（30秒）
ポポルの酒	300	450	650	クエスト「デボル・ポポルの雑用」報酬	HP回復：100％、攻撃力＋50％（30秒）
動物の餌	100	150	250	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	動物に騎乗
お金ドロップUP：小	300	450	650	店：レジスタンスキャンプ・デボルポポルの道具屋	ドロップ金額＋50％（30秒）
お金ドロップUP：大	600	900	1300	店：レジスタンスキャンプ・デボルポポルの道具屋	ドロップ金額＋50％（60秒）
電子ドラッグ	300	450	650	店：砂漠油田・道具屋	ランダム強化＋状態異常（30秒）

■ 素材

素材	価格A	価格B	価格C	入手	効果
銅鉱	50	75	113	採：廃墟都市	武器／ポッドの強化
鉄鉱	500	750	1125	採：廃墟都市	武器／ポッドの強化
銀鉱	2500	3750	5625	採：廃墟都市	武器／ポッドの強化
金鉱	5000	7500	11250	採：廃墟都市	武器／ポッドの強化
錆びた塊	50	75	113	落：小型短足	武器／ポッドの強化
凹んだ金属板	500	750	1125	落：小型二足	武器／ポッドの強化
チタン合金	1000	1500	2250	落：中型二足	武器／ポッドの強化
形状記憶合金	5000	7500	11250	落：中型多脚	武器／ポッドの強化
獣皮	50	75	113	クエスト「武器屋の依頼」報酬	武器／ポッドの強化
壊れたゼンマイ	50	75	113	落：小型短足	武器／ポッドの強化
歪んだ針金	50	75	113	落：多段型	武器／ポッドの強化
伸びたコイル	50	75	113	落：多段型	武器／ポッドの強化
壊れた回路	50	75	113	落：中型二足	武器／ポッドの強化
磨り減ったネジ	500	750	1125	落：大型二足	武器／ポッドの強化
新品のネジ	5000	7500	11250	落：大型二足	武器／ポッドの強化
小さな歯車	500	750	1125	落：小型短足	武器／ポッドの強化
大きな歯車	5000	7500	11250	落：小型短足	武器／ポッドの強化
錆びたボルト	500	750	1125	落：小型飛行体	武器／ポッドの強化
新品のボルト	5000	7500	11250	落：小型飛行体	武器／ポッドの強化
つぶれたナット	500	750	1125	落：小型球体	武器／ポッドの強化
綺麗なナット	5000	7500	11250	落：小型球体	武器／ポッドの強化
凹んだソケット	500	750	1125	落：中型多脚	武器／ポッドの強化
頑丈なソケット	5000	7500	11250	落：中型多脚	武器／ポッドの強化
切れたケーブル	500	750	1125	落：小型二足	武器／ポッドの強化
綺麗なケーブル	5000	7500	11250	落：小型二足	武器／ポッドの強化
壊れたバッテリー	500	750	1125	落：中型二足	武器／ポッドの強化
大きなバッテリー	5000	7500	11250	落：中型二足	武器／ポッドの強化
機械生命体の腕	500	750	1125	落：小型短足	武器／ポッドの強化
機械生命体の脚	500	750	1125	落：小型二足	武器／ポッドの強化
機械生命体の胴体	500	750	1125	落：多段型	武器／ポッドの強化
機械生命体の頭	500	750	1125	落：中型多脚	武器／ポッドの強化
水晶	500	750	1125	採：廃墟都市	武器／ポッドの強化
真珠	1000	1500	2250	採：水没都市	武器／ポッドの強化
黒真珠	5000	7500	11250	採：水没都市	武器／ポッドの強化
パイライト	500	750	1125	採：森林地帯	武器／ポッドの強化
アンバー	1000	1500	2250	採：廃墟都市	武器／ポッドの強化
モルダバイト	5000	7500	11250	採：森林地帯	武器／ポッドの強化
メテオライト	10000	15000	22500	採：塔	武器／ポッドの強化
隕石の欠片	10000	15000	22500	店：パスカルの村・天才発明家	武器／ポッドの強化
単純な機械	1000	1500	2250	採：全域（固定パターン）	武器／ポッドの強化
精巧な機械	2500	3750	5625	採：全域（固定パターン）	武器／ポッドの強化
複雑な機械	5000	7500	11250	採：全域（固定パターン）	武器／ポッドの強化
強化パーツ・小	1	1	1	クエスト「ロボ道場・紅帯」報酬	武器／ポッドの強化
強化パーツ・中	1	1	1	宝箱（ハッキング）：複製された街	武器／ポッドの強化
強化パーツ・大	1	1	1	宝箱（ハッキング）：塔	武器／ポッドの強化
木の実	50	75	113	採：廃墟都市	武器／ポッドの強化
植物の種	50	75	113	採：廃墟都市	武器／ポッドの強化

素材	価格A	価格B	価格C	入手	効果
樹液	100	150	225	採：廃墟都市	武器／ポッドの強化
キノコ	500	750	1125	採：森林地帯	武器／ポッドの強化
鷲の卵	500	750	1125	採：森林地帯	武器／ポッドの強化
巨大な卵	500	750	1125	採：森林地帯	武器／ポッドの強化
汚れた本	100	150	225	採：砂漠地帯	武器／ポッドの強化
何かの技術書	1000	1500	2250	採：砂漠地帯	武器／ポッドの強化
分厚い辞典	10000	15000	22500	採：砂漠地帯	武器／ポッドの強化
綺麗な水	500	750	1125	採：水没都市	武器／ポッドの強化
なめし剤	500	750	1125	採：水没都市	武器／ポッドの強化
染料	500	750	1125	採：水没都市	武器／ポッドの強化
天然ゴム	1000	1500	2250	採：工場廃墟	武器／ポッドの強化
機械油	2500	3750	5625	採：工場廃墟	武器／ポッドの強化
添加剤	5000	7500	11250	採：工場廃墟	武器／ポッドの強化
シカの肉	1000	1500	2250	落：ヘラジカ	売却
イノシシの肉	2000	3000	4500	落：イノシシ	売却

素材	価格A	価格B	価格C	入手	効果
白シカの肉	30000	45000	67500	落：ヘラジカ（アルビノ）	売却
白イノシシの肉	30000	45000	67500	落：イノシシ（アルビノ）	売却
割れたイヤリング	1000	1500	2250	採：遊園地廃墟	売却
くすんだ腕輪	2000	3000	4500	採：遊園地廃墟	売却
綺麗なチョーカー	5000	7500	11250	採：遊園地廃墟	売却
貴金属のピアス	8000	12000	18000	採：遊園地廃墟	売却
砂漠のバラ	15000	22500	33750	採：砂漠地帯	売却
古い仮面	15000	22500	33750	採：砂漠地帯	売却
機械生命体のコア	20000	30000	45000	落：小型短足	売却
パスカルのコア	30000	30000	30000	チャプター14でパスカルを破壊	売却
子供達のコア	30000	30000	30000	店：パスカルの村・パスカルショップ	売却
パスカルの愛読書	30000	30000	30000	チャプター14でパスカルを放置	売却

■ 重要アイテム

重要	価格A	価格B	価格C	入手	効果
匂い袋	1000	1000	1000	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	動物に接近できる
高級な匂い袋	5000	5000	5000	クエスト「動物の看護」報酬	動物に接近できる
極上の匂い袋	10000	10000	10000	クエスト「天才発明家」報酬	動物に接近すると懐く
レコード：第一集	1000	1000	1000	ジュークボックス付近のレジスタンス	ジュークボックス楽曲再生
レコード：第二集	1000	1000	1000	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	ジュークボックス楽曲再生
レコード：第三集	1000	1000	1000	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	ジュークボックス楽曲再生
レコード：第四集	1000	1000	1000	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	ジュークボックス楽曲再生
レコード：第五集	1000	1000	1000	店：レジスタンスキャンプ・道具屋	ジュークボックス楽曲再生
衣装着脱モジュール	10000	10000	10000	店：エミールショップ（高速A）	装飾品

重要	価格A	価格B	価格C	入手	効果
重装アーマー：A	20000	20000	20000	CまたはDルートクリア	装飾品
重装アーマー：B	20000	20000	20000	CまたはDルートクリア	装飾品
ピンクリボン	20000	20000	20000	クエスト「迷子の妹」報酬	装飾品
水色リボン	20000	20000	20000	クエスト「迷子の妹」報酬	装飾品
エミールの贈り物	20000	20000	20000	エミールの住処	装飾品
エミールのお面	20000	20000	20000	エミールの住処	装飾品
月の涙の花飾り	20000	20000	20000	クエスト「エミールの追憶」報酬	装飾品
アダムの眼鏡	20000	20000	20000	廃墟都市・ビル屋上の食卓	装飾品
エイリアンのマスク	20000	20000	20000	店：パスカルの村・天才発明家	装飾品
光学迷彩式ゴーグル	20000	20000	20000	CまたはDルートクリア	装飾品
A2のウィッグ	20000	20000	20000	CまたはDルートクリア	装飾品

■ 釣果物

魚	価格A	価格B	価格C	入手	効果
アロワナ	1500	1500	1500	釣り：廃墟都市・谷底	図鑑登録・売却
フタクビ	2500	2500	2500	釣り：廃墟都市・エミールの住処	図鑑登録・売却
メダカ	1000	1000	1000	釣り：廃墟都市・川	図鑑登録・売却
フナ	1000	1000	1000	釣り：廃墟都市・川	図鑑登録・売却
ダルマウオ	2500	2500	2500	釣り：廃墟都市・エミールの住処	図鑑登録・売却
コイ	2500	2500	2500	釣り：廃墟都市・川	図鑑登録・売却
毛ゴイ	3000	3000	3000	釣り：廃墟都市・谷底	図鑑登録・売却
淡水エイ	4000	4000	4000	釣り：遊園地廃墟・橋	図鑑登録・売却
ピラルク	4000	4000	4000	釣り：森林地帯・川	図鑑登録・売却
アブラ	3500	3500	3500	釣り：砂漠地帯・油田	図鑑登録・売却
ミジンコ	500	500	500	釣り：水没都市・浅瀬	図鑑登録・売却
リョウガン	2000	2000	2000	釣り：水没都市・浅瀬	図鑑登録・売却
シーラカンス	3500	3500	3500	釣り：水没都市・浅瀬	図鑑登録・売却
フグ	2000	2000	2000	釣り：水没都市・浅瀬	図鑑登録・売却
カジキ	5000	5000	5000	釣り：水没都市・深間	図鑑登録・売却
アジ	500	500	500	釣り：水没都市・浅瀬	図鑑登録・売却
カブトガニ	1500	1500	1500	釣り：水没都市・浅瀬	図鑑登録・売却
カブトムシウオ	7500	7500	7500	釣り：砂漠地帯・オアシス	図鑑登録・売却
ヒトデ	1000	1000	1000	釣り：水没都市・浅瀬	図鑑登録・売却
タイ	3000	3000	3000	釣り：水没都市・浅瀬	図鑑登録・売却

魚	価格A	価格B	価格C	入手	効果
ウバザメ	6000	6000	6000	釣り：水没都市・深間	図鑑登録・売却
メダカ型機械生命体	500	500	500	釣り：廃墟都市・川	図鑑登録・売却
コイ型機械生命体	2500	2500	2500	釣り：廃墟都市・川	図鑑登録・売却
ピラルク型機械生命体	4000	4000	4000	釣り：廃墟都市・谷底	図鑑登録・売却
フナ型機械生命体	2500	2500	2500	釣り：廃墟都市・川	図鑑登録・売却
ダルマウオ型機械生命体	3000	3000	3000	釣り：廃墟都市・谷底	図鑑登録・売却
フグ型機械生命体	2000	2000	2000	釣り：砂漠地帯・油田	図鑑登録・売却
カジキ型機械生命体	5000	5000	5000	釣り：水没都市・深間	図鑑登録・売却
ヒトデ型機械生命体	1000	1000	1000	釣り：砂漠地帯・油田	図鑑登録・売却
タイ型機械生命体	2000	2000	2000	釣り：砂漠地帯・油田	図鑑登録・売却
シーラカンス型機械生命体	3500	3500	3500	釣り：水没都市・深間	図鑑登録・売却
アジ型機械生命体	500	500	500	釣り：砂漠地帯・油田	図鑑登録・売却
カブトガニ型機械生命体	1500	1500	1500	釣り：水没都市・浅瀬	図鑑登録・売却
アロワナ型機械生命体	2000	2000	2000	釣り：廃墟都市・谷底	図鑑登録・売却
ウバザメ型機械生命体	6000	6000	6000	釣り：水没都市・深間	図鑑登録・売却
淡水エイ型機械生命体	5000	5000	5000	釣り：遊園地廃墟・橋	図鑑登録・売却
機械生命体の頭部	7500	7500	7500	釣り：廃墟都市・川	図鑑登録・売却
タイヤ	1500	1500	1500	釣り：水没都市・浅瀬	図鑑登録・売却
ガスボンベ	1500	1500	1500	釣り：廃墟都市・川	図鑑登録・売却
バッテリー	1500	1500	1500	釣り：砂漠地帯・油田	図鑑登録・売却

∵ 武器データ

データの見方は以下のとおり。
特殊能力：レベル2強化時に1個目、レベル4強化時に2個目が解放される。

攻撃力～CR：武器の各種性能。CRはクリティカルの略称。
費用：強化時に必要な金額。

入手／素材：レベル1の場合は武器の入手方法、レベル2以上の場合はそのレベルに強化する際に必要な素材を示す。

種類	武器	特殊能力	Lv	攻撃力	コンボ	速度	耐久	スタン	CR	費用	入手／素材
—	素手	—	—	100-100	弱4／強1	?	?	?	?	—	武器を装備していない状態
小型剣	信義	攻撃速度UP、敵弾吸収（敵弾攻撃HP回復）	1	160-190	弱5／強3	100	100	100	0	—	【隠し】宝箱（死体回収実績）：水没都市・資源回収ユニット
			2	320-380	弱5／強3	110	100	100	0	2500	錆びた塊×5、歪んだ針金×3、バイライト×5
			3	448-532	弱6／強3	115	100	100	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、壊れたバッテリー×3、隕石の欠片×1
			4	608-722	弱7／強3	120	100	100	0	10000	形状記憶合金×2、壊れたバッテリー×5、大きなバッテリー×3、機械生命体の腕×2、メテオライト×1
	鉄パイプ	クリティカル+、高確スタン（無条件確率スタン）	1	30-220	弱2／強1	120	100	100	0	—	釣り：水道管
			2	54-396	弱3／強1	120	100	100	6	2500	銅鉱×5、壊れたゼンマイ×5、水晶×5
			3	84-616	弱4／強2	120	100	100	8	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、小さな歯車×3、アンバー×2
			4	114-836	弱5／強2	120	100	100	10	10000	金鉱×2、小さな歯車×5、大きな歯車×3、機械生命体の腕×2、モルダバイト×1
	百獣の剣	耐久値UP、百獣王の咆哮（衝撃波）	1	190-210	弱5／強2	90	100	100	0	—	販売：レジスタンスキャンプ（武器屋）
			2	342-378	弱6／強2	90	110	100	0	2500	銅鉱×5、伸びたコイル×3、バイライト×5
			3	532-588	弱6／強3	90	115	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、磨り減ったネジ×3、隕石の欠片×1
			4	722-798	弱7／強3	90	120	100	0	10000	金鉱×2、磨り減ったネジ×5、新品のネジ×3、機械生命体の腕×2、メテオライト×1
	不死鳥の短剣	攻撃速度UP、不死鳥の輝き（攻撃HP確率回復）	1	130-190	弱4／強2	100	100	100	0	—	【隠し】宝箱：廃墟都市・谷底
			2	234-342	弱5／強2	110	100	100	0	2500	錆びた塊×5、壊れた回路×5、真珠×3
			3	364-532	弱6／強2	115	100	100	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、つぶれたナット×3、黒真珠×2
			4	494-722	弱7／強3	120	100	100	0	10000	形状記憶合金×2、つぶれたナット×5、綺麗なナット×3、機械生命体の腕×2、メテオライト×1
	古の覇王	クリティカル+、敵弾破裂（敵弾攻撃衝撃波）	1	150-185	弱4／強2	110	100	100	0	—	販売：レジスタンスキャンプ（武器屋）
			2	270-333	弱5／強2	110	100	100	6	2500	錆びた塊×5、壊れた回路×5、歪んだ針金×5
			3	420-518	弱6／強2	110	100	100	8	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、小さな歯車×3、アンバー×2
			4	570-703	弱7／強3	110	100	100	10	10000	形状記憶合金×2、小さな歯車×5、大きな歯車×3、機械生命体の腕×2、メテオライト×1
	四〇式戦術刀	スタン値UP、EN充填（未使用中攻撃力UP）	1	170-180	弱5／強3	110	100	100	0	—	サブクエスト：贈り物
			2	306-324	弱6／強3	110	100	110	0	2500	錆びた塊×5、壊れた回路×5、真珠×3
			3	476-504	弱7／強3	110	100	115	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、壊れたバッテリー×3、黒真珠×2
			4	646-684	弱7／強3	110	100	120	0	10000	形状記憶合金×2、壊れたバッテリー×5、大きなバッテリー×3、機械生命体の腕×2、メテオライト×1
	三式戦術刀	耐久値UP、炸薬装填（コンボ最終打衝撃波）	1	130-220	弱3／強1	95	100	100	0	—	販売：レジスタンスキャンプ（デボル・ポポル）
			2	234-396	弱4／強1	95	110	100	0	2500	銅鉱×5、壊れたゼンマイ×5、水晶×5
			3	364-616	弱5／強2	95	115	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、錆びたボルト×3、アンバー×2
			4	494-836	弱7／強3	95	120	100	0	10000	金鉱×2、錆びたボルト×5、新品のボルト×3、機械生命体の腕×2、メテオライト×1
	白の契約	攻撃速度UP、白き加護（HP100%時攻撃力UP）	1	150-180	弱4／強2	100	100	100	0	—	初期装備（2B）
			2	270-324	弱5／強2	110	100	100	0	2500	錆びた塊×5、獣皮×5、水晶×5
			3	420-504	弱6／強3	115	100	100	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、切れたケーブル×3、アンバー×2
			4	570-684	弱7／強3	120	100	100	0	10000	形状記憶合金×2、切れたケーブル×5、綺麗なケーブル×3、機械生命体の腕×2、モルダバイト×1
	黒の誓約	攻撃速度UP、黒い衝動（HP30%以下時攻撃力UP）	1	150-180	弱4／強2	100	100	100	0	—	初期装備（9S）
			2	270-324	弱5／強2	110	100	100	0	2500	銅鉱×5、獣皮×5、水晶×5
			3	420-504	弱6／強3	115	100	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、小さな歯車×3、アンバー×2
			4	570-684	弱7／強3	120	100	100	0	10000	金鉱×2、小さな歯車×5、大きな歯車×3、機械生命体の腕×2、モルダバイト×1
	ヨルハ制式鋼刀	割引証（レジスタンスショップ割引）、ポッド送電機能（攻撃クールダウン高速化）	1	150-180	弱4／強2	110	100	100	0	—	サブクエスト：11Bの形見
			2	270-324	弱5／強2	110	100	100	0	2500	錆びた塊×5、壊れたゼンマイ×5、伸びたコイル×5
			3	420-504	弱6／強3	110	100	100	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、錆びたボルト×3、バイライト×3
			4	570-684	弱7／強3	110	100	100	0	10000	形状記憶合金×2、錆びたボルト×5、新品のボルト×3、機械生命体の腕×2、モルダバイト×1
	機械生命体の剣	機械の割引証（機械生命体ショップ割引）、機械生命体の傲（敵撃破数比例攻撃力UP）	1	140-210	弱4／強1	85	100	100	0	—	販売：パスカルの村（武器屋）／伝説の鍛冶屋
			2	252-378	弱4／強1	85	100	100	0	2500	銅鉱×5、壊れたゼンマイ×5、水晶×5
			3	392-588	弱5／強2	85	100	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、凹んだソケット×3、アンバー×2
			4	532-798	弱6／強3	85	100	100	0	10000	金鉱×2、凹んだソケット×5、頑丈なソケット×3、機械生命体の腕×2、モルダバイト×1
	エンジンブレード	スタン値UP、シフトアボイド（回避・武器切替・ダメージ数値グラフィック変化）	1	160-200	弱5／強3	100	100	100	0	—	宝箱：工場廃墟・地下
			2	288-360	弱6／強3	110	100	110	0	2500	錆びた塊×5、壊れた回路×5、真珠×3
			3	448-560	弱6／強3	115	100	115	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、壊れたバッテリー×3、黒真珠×2
			4	608-760	弱7／強3	120	100	120	0	10000	形状記憶合金×2、壊れたバッテリー×5、大きなバッテリー×3、機械生命体の腕×2、モルダバイト×1
	ひのきのぼう	クリティカル+、ゆうしゃのしるし（ダメージ数値・宝箱グラフィック変化）	1	60-80	弱4／強1	100	100	100	3	—	宝箱：森の城
			2	108-144	弱5／強2	110	100	100	6	2500	銅鉱×5、壊れたゼンマイ×5、伸びたコイル×5
			3	168-224	弱6／強3	115	100	100	10	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、切れたケーブル×3、バイライト×3
			4	228-304	弱7／強3	120	100	100	15	10000	金鉱×2、切れたケーブル×5、綺麗なケーブル×3、機械生命体の腕×2、モルダバイト×1
大型剣	鉄塊	耐久値UP、鉄の意志（耐衝撃制御）	1	250-400	弱1／強1	85	100	100	0	—	採取（ソナー）：水没都市
			2	450-720	弱2／強1	80	110	100	0	2500	錆びた塊×5、壊れたゼンマイ×5、バイライト×5
			3	700-1120	弱2／強2	80	115	100	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、壊れたバッテリー×3、隕石の欠片×1
			4	950-1520	弱3／強3	80	120	100	0	10000	形状記憶合金×2、壊れたバッテリー×5、大きなバッテリー×3、機械生命体の胴体×2、メテオライト×1
	双子の牙	クリティカル+、敵弾破裂（敵弾攻撃衝撃波）	1	310-320	弱2／強2	100	100	100	0	—	宝箱：砂漠地帯・マンモス団地
			2	558-576	弱2／強2	100	100	100	6	2500	銅鉱×5、壊れたゼンマイ×5、水晶×5
			3	868-896	弱3／強3	100	100	100	8	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、切れたケーブル×3、アンバー×2
			4	1178-1216	弱4／強3	100	100	100	10	10000	金鉱×2、切れたケーブル×5、綺麗なケーブル×3、機械生命体の胴体×2、モルダバイト×1
	百獣の覇王	耐久値UP、百獣王の咆哮（衝撃波）	1	320-350	弱2／強2	90	100	100	0	—	販売：レジスタンスキャンプ（武器屋）
			2	576-630	弱2／強2	90	110	100	0	2500	銅鉱×5、歪んだ針金×3、バイライト×5
			3	896-980	弱3／強3	90	115	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、磨り減ったネジ×3、隕石の欠片×1
			4	1216-1330	弱4／強3	90	120	100	0	10000	金鉱×2、磨り減ったネジ×5、新品のネジ×3、機械生命体の胴体×2、メテオライト×1
	不死鳥の大剣	攻撃速度UP、不死鳥の輝き（攻撃HP確率回復）	1	270-340	弱2／強2	100	100	100	0	—	宝箱（ハッキング）：廃墟都市
			2	486-612	弱2／強2	110	100	100	0	2500	錆びた塊×5、壊れた回路×5、真珠×3
			3	756-952	弱3／強3	115	100	100	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、つぶれたナット×3、黒真珠×2
			4	1026-1292	弱4／強3	120	100	100	0	10000	形状記憶合金×2、つぶれたナット×5、綺麗なナット×3、機械生命体の胴体×2、メテオライト×1
	四〇式斬機刀	スタン値UP、EN充填（未使用中攻撃力UP）	1	320-330	弱2／強2	110	100	100	0	—	サブクエスト：データ解析の鬼・弐
			2	576-594	弱2／強2	110	100	110	0	2500	錆びた塊×5、壊れた回路×5、真珠×3
			3	896-924	弱3／強3	110	100	115	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、壊れたバッテリー×3、黒真珠×2
			4	1216-1254	弱4／強3	110	100	120	0	10000	形状記憶合金×2、壊れたバッテリー×5、大きなバッテリー×3、機械生命体の胴体×2、メテオライト×1

種類	武器	特殊能力	Lv	攻撃力	コンボ	速度	耐久	スタン	CR	費用	入手／素材
大型剣	三式斬機刀	耐久値UP、炸薬装填（コンボ最終打衝撃波）	1	280-360	弱1／強1	95	100	100	0	—	販売：レジスタンスキャンプ（デボル・ポポル）
			2	504-648	弱2／強2	95	110	100	0	2500	銅鉱×5、壊れたゼンマイ×5、水晶×5
			3	784-1008	弱3／強3	95	115	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、錆びたボルト×3、アンバー×2
			4	1064-1368	弱4／強3	95	120	100	0	10000	金鉱×2、錆びたボルト×5、新品のボルト×3、機械生命体の胴体×2、メテオライト×1
	白の約定	攻撃速度UP、白き加護（HP100%時攻撃力UP）	1	300-330	弱2／強2	100	100	100	0	—	【隠し】工場廃墟（2Bの死体付近）
			2	540-594	弱2／強2	110	100	100	0	2500	錆びた線×5、獣皮×5、水晶×5
			3	840-924	弱3／強3	115	100	100	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、歪んだ針金×5、アンバー×2
			4	1140-1254	弱4／強3	120	100	100	0	10000	形状記憶合金×2、切れたケーブル×5、綺麗なケーブル×3、機械生命体の胴体×2、モルダバイト×1
	黒の血盟	攻撃速度UP、黒い衝動（HP30%以下時攻撃力UP）	1	300-330	弱2／強2	100	100	100	0	—	砂漠地帯・地下（ほこら）
			2	540-594	弱2／強2	110	100	100	0	2500	銅鉱×5、獣皮×5、伸びたコイル×5
			3	840-924	弱3／強3	115	100	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、小さな歯車×3、パイライト×3
			4	1140-1254	弱4／強3	120	100	100	0	10000	金鉱×2、小さな歯車×5、大きな歯車×3、機械生命体の胴体×2、モルダバイト×1
	機械生命体の斧	機械の割引証（機械生命体ショップ割引）、機械生命体の敵（撃破数比例攻撃力UP）	1	280-350	弱2／強1	85	100	100	0	—	販売：パスカルの村（武器屋）／伝説の鍛冶屋
			2	504-630	弱2／強1	85	100	100	0	2500	銅鉱×5、壊れたゼンマイ×5、水晶×5
			3	784-980	弱2／強2	85	100	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、凹んだソケット×3、アンバー×2
			4	1064-1330	弱3／強3	85	100	100	0	10000	金鉱×2、凹んだソケット×5、頑丈なソケット×3、機械生命体の胴体×2、モルダバイト×1
槍	不死鳥の槍	攻撃速度UP、不死鳥の護り（攻撃HP確率回復）	1	210-250	弱4／強2	100	100	100	0	—	採取（ソナー）：砂漠地帯
			2	378-450	弱5／強2	110	100	100	0	2500	錆びた線×5、壊れた回路×5、真珠×3
			3	588-700	弱6／強3	115	100	100	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、つぶれたナット×3、黒真珠×2
			4	798-950	弱6／強3	120	100	100	0	10000	形状記憶合金×2、つぶれたナット×5、綺麗なナット×3、機械生命体の脚×2、モルダバイト×1
	百獣の双槍	耐久値UP、百獣王の咆哮（衝撃波）	1	240-265	弱3／強1	90	100	100	0	—	宝箱（ハッキング）：森林地帯
			2	432-477	弱4／強1	90	110	100	0	2500	銅鉱×5、伸びたコイル×3、パイライト×5
			3	672-742	弱5／強2	90	115	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、擦り減ったネジ×3、隕石の欠片×1
			4	912-1007	弱6／強3	90	120	100	0	10000	金鉱×2、擦り減ったネジ×5、新品のネジ×3、機械生命体の脚×2、メテオライト×1
	草原の竜騎槍	耐久値UP、竜の羽ばたき（空中攻撃力UP）	1	250-260	弱3／強2	95	100	100	0	—	宝箱：森林地帯
			2	450-468	弱4／強2	95	110	100	0	2500	錆びた線×5、壊れた回路×5、歪んだ針金×5
			3	700-728	弱5／強3	95	115	100	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、つぶれたナット×3、パイライト×3
			4	950-988	弱6／強3	95	120	100	0	10000	形状記憶合金×2、つぶれたナット×5、綺麗なナット×3、機械生命体の脚×2、メテオライト×1
	王位簒奪者の槍	クリティカルUP、従属の導き（撃破確率従属化）	1	220-270	弱4／強2	120	100	100	0	—	サブクエスト：砂の遺産
			2	396-486	弱5／強2	120	100	100	6	2500	銅鉱×5、壊れたゼンマイ×5、伸びたコイル×5
			3	616-756	弱6／強3	120	100	100	8	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、錆びたボルト×3、パイライト×3
			4	836-1026	弱6／強3	120	100	100	10	10000	金鉱×2、錆びたボルト×5、新品のボルト×3、機械生命体の脚×2、モルダバイト×1
	四〇式戦術槍	スタン値UP、EN充填（未使用中攻撃力UP）	1	240-250	弱3／強2	110	100	100	0	—	サブクエスト：裏切りのヨルハ
			2	432-450	弱4／強2	110	100	110	0	2500	錆びた線×5、壊れた回路×5、真珠×3
			3	672-700	弱5／強3	110	100	115	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、壊れたバッテリー×3、黒真珠×2
			4	912-950	弱6／強3	110	100	120	0	10000	形状記憶合金×2、壊れたバッテリー×5、大きなバッテリー×3、機械生命体の脚×2、メテオライト×1
	三式戦術槍	耐久値UP、炸薬装填（コンボ最終打衝撃波）	1	200-280	弱3／強1	95	100	100	0	—	宝箱：水没都市
			2	360-504	弱4／強1	95	110	100	0	2500	銅鉱×5、壊れたゼンマイ×5、水晶×5
			3	560-784	弱5／強2	95	115	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、錆びたボルト×3、アンバー×2
			4	760-1064	弱6／強3	95	120	100	0	10000	金鉱×2、錆びたボルト×5、新品のボルト×3、機械生命体の脚×2、メテオライト×1
	白の矜持	攻撃速度UP、白き加護（HP100%時攻撃力UP）	1	220-240	弱3／強2	100	100	100	0	—	遊園地廃墟（ほこら）
			2	396-432	弱4／強2	110	100	100	0	2500	錆びた線×5、獣皮×5、水晶×5
			3	616-672	弱5／強2	115	100	100	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、歪んだ針金×5、アンバー×2
			4	836-912	弱6／強3	120	100	100	0	10000	形状記憶合金×2、切れたケーブル×5、綺麗なケーブル×3、機械生命体の脚×2、モルダバイト×1
	黒の倨傲	攻撃速度UP、黒い衝動（HP30%以下時攻撃力UP）	1	220-240	弱3／強2	100	100	100	0	—	工場廃墟・地下（ハッキング部屋）
			2	396-432	弱4／強2	110	100	100	0	2500	銅鉱×5、獣皮×5、伸びたコイル×5
			3	616-672	弱5／強2	115	100	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、小さな歯車×3、パイライト×3
			4	836-912	弱6／強3	120	100	100	0	10000	金鉱×2、小さな歯車×5、大きな歯車×3、機械生命体の脚×2、モルダバイト×1
	機械生命体の槍	機械の割引証（機械生命体ショップ割引）、機械生命体の敵（撃破数比例攻撃力UP）	1	210-260	弱3／強1	85	100	100	0	—	販売：パスカルの村（武器屋）／伝説の鍛冶屋
			2	378-468	弱4／強1	85	100	100	0	2500	銅鉱×5、壊れたゼンマイ×5、水晶×5
			3	588-728	弱5／強2	85	100	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、凹んだソケット×3、アンバー×2
			4	798-968	弱6／強3	85	100	100	0	10000	金鉱×2、凹んだソケット×5、頑丈なソケット×3、機械生命体の脚×2、モルダバイト×1
格闘	天使の聖翼	攻撃速度UP、天使の慈悲（撃破HP回復）	1	150-165	弱5／強2	100	100	100	0	—	販売：エミールショップ
			2	270-297	弱6／強2	110	100	100	0	2500	錆びた線×5、歪んだ針金×3、パイライト×5
			3	420-462	弱7／強3	115	100	100	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、擦り減ったネジ×3、隕石の欠片×1
			4	570-627	弱8／強3	120	100	100	0	10000	形状記憶合金×2、擦り減ったネジ×5、新品のネジ×3、機械生命体の頭×2、メテオライト×1
	悪魔の嘲牙	攻撃速度UP、悪魔の憎悪（撃破衝撃波）	1	100-180	弱5／強2	100	100	100	0	—	宝箱（ハッキング）：遊園地廃墟・地下
			2	180-324	弱6／強2	110	100	100	0	2500	銅鉱×5、伸びたコイル×3、真珠×3
			3	280-504	弱7／強3	115	100	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、小さな歯車×3、黒真珠×2
			4	380-684	弱8／強3	120	100	100	0	10000	金鉱×2、小さな歯車×5、大きな歯車×3、機械生命体の頭×2、メテオライト×1
	四〇式拳鍔	スタン値UP、EN充填（未使用中攻撃力UP）	1	140-150	弱5／強2	110	100	100	0	—	宝箱（ハッキング）：レジスタンスキャンプ
			2	252-270	弱6／強2	110	100	110	0	2500	錆びた線×5、壊れた回路×5、真珠×3
			3	392-420	弱7／強3	110	100	115	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、壊れたバッテリー×3、黒真珠×2
			4	532-570	弱8／強3	110	100	120	0	10000	形状記憶合金×2、壊れたバッテリー×5、大きなバッテリー×3、機械生命体の頭×2、メテオライト×1
	三式拳鍔	耐久値UP、炸薬装填（コンボ最終打衝撃波）	1	110-170	弱3／強1	95	100	100	0	—	販売：エミールショップ
			2	198-306	弱4／強1	95	110	100	0	2500	銅鉱×5、壊れたゼンマイ×5、水晶×5
			3	308-476	弱6／強2	95	115	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、錆びたボルト×3、アンバー×2
			4	418-646	弱8／強3	95	120	100	0	10000	金鉱×2、錆びたボルト×5、新品のボルト×3、機械生命体の頭×2、メテオライト×1
	白の哀哭	攻撃速度UP、白き加護（HP100%時攻撃力UP）	1	120-150	弱5／強2	100	100	100	0	—	森林地帯（ほこら）
			2	216-270	弱6／強2	110	100	100	0	2500	錆びた線×5、獣皮×5、水晶×5
			3	336-420	弱7／強3	115	100	100	0	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、切れたケーブル×3、アンバー×2
			4	456-570	弱8／強3	120	100	100	0	10000	形状記憶合金×2、切れたケーブル×5、綺麗なケーブル×3、機械生命体の頭×2、モルダバイト×1
	黒の慟哭	攻撃速度UP、黒い衝動（HP30%以下時攻撃力UP）	1	120-150	弱5／強2	100	100	100	0	—	【隠し】森の城（正宗から入手）
			2	216-270	弱6／強2	110	100	100	0	2500	銅鉱×5、獣皮×5、歪んだ針金×5
			3	336-420	弱7／強3	115	100	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、小さな歯車×3、パイライト×3
			4	456-570	弱8／強3	120	100	100	0	10000	金鉱×2、小さな歯車×5、大きな歯車×3、機械生命体の頭×2、モルダバイト×1
	機械生命体の頭	機械の割引証（機械生命体ショップ割引）、機械生命体の敵（撃破数比例攻撃力UP）	1	110-160	弱3／強1	85	100	100	0	—	【隠し】販売：パスカルの村（パスカルショップ）
			2	198-288	弱4／強1	85	100	100	0	2500	銅鉱×5、壊れたゼンマイ×5、水晶×5
			3	308-448	弱6／強2	85	100	100	0	5000	鉄鉱×4、銀鉱×3、凹んだソケット×3、アンバー×2
			4	418-608	弱7／強3	85	100	100	0	10000	金鉱×2、凹んだソケット×5、頑丈なソケット×3、機械生命体の頭×2、モルダバイト×1
	エミールヘッド	スタン値UP、迸る狂気（攻撃エミール音声）	1	120-150	弱5／強2	100	100	100	0	—	【隠し】エミール撃破
			2	216-270	弱6／強2	100	100	110	3	2500	錆びた線×5、壊れたゼンマイ×5、水晶×5
			3	336-420	弱6／強3	100	100	115	6	5000	凹んだ金属板×4、チタン合金×3、切れたケーブル×3、アンバー×2
			4	456-570	弱8／強3	100	100	120	9	10000	形状記憶合金×2、切れたケーブル×5、綺麗なケーブル×3、機械生命体の頭×2、モルダバイト×1

プラグイン・チップデータ

プラグイン・チップを装備した際の効果をまとめたデータを掲載。効果値はレベルに応じて変化するため、効果値の欄に0～+8の各レベルにおける効果値を記載している。なお最低コストはレベル0から順番に4、5、6、7、9、11、14、17、21と共通だが、レベルの存在しない「OSチップ」等には固有のコストが設定されている。

プラグイン・チップ	効果	効果値（■）								
		0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
近接武器攻撃力UP	武器の攻撃力+■%	2	4	8	10	15	20	50	80	100
ダウン攻撃力UP	武器のスタン値+■%	2	4	8	10	15	20	50	80	100
クリティカルUP	攻撃のクリティカルヒット発生率+■%	1	2	3	4	6	8	10	15	30
射撃攻撃力UP	ポッドの攻撃力+■%	2	4	8	10	15	20	50	80	100
クールダウン高速化	ポッド・プログラムのクールダウン時間−■%	2	4	8	10	15	20	25	35	50
物理ダメージ軽減	近接攻撃で受けるダメージ−■%	2	4	8	10	15	20	30	60	80
射撃ダメージ軽減	射撃攻撃で受けるダメージ−■%	2	4	8	10	15	20	30	60	80
連続ダメージ防止	ダメージ発生後に■秒間ダメージを受けない状態となる	0.5	1	1.5	2	2.5	3	4	5	6
HP最大値UP	HP最大値+■%	5	10	15	20	25	30	50	80	100
攻撃HP回復	敵に与えたダメージの■%分のHP回復	2	5	10	15	20	30	50	80	100
撃破HP回復	敵撃破時に最大値の■%分のHP回復	5	10	20	30	40	50	60	80	100
オートHP回復	特定の秒数（6・6・6・6・6・6・5・5・4秒）ダメージを受けなかった場合、最大値の■%分のHPが徐々に回復	0.1	0.2	0.4	0.6	0.8	1.2	1.6	2	3
回避行動距離UP	回避行動の移動距離+■%	10	20	40	60	80	100	120	160	200
移動速度UP	移動速度+■%	2	4	8	10	12	14	16	18	20
ドロップ率UP	敵撃破時のアイテムドロップ率+■%	10	20	30	40	50	60	70	80	90
取得経験値UP	敵撃破時の取得経験値+■%	2	4	8	10	20	30	50	80	100
衝撃波	武器攻撃時、攻撃力■%の衝撃波が発生	4	6	8	10	15	20	30	40	50
瀕死攻撃力UP	HPが最大値の25%以下の場合、攻撃力+■%	5	10	15	20	30	50	60	80	100
ダメージ吸収	特定の確率（5・10・15・20・25・30・35・40・50%）で受けたダメージの■%分のHP回復	10	20	30	40	50	80	100	150	200
リベンジ	特定の確率（5・10・15・20・25・30・35・40・50%）で受けたダメージの■%分のダメージを敵に反射	10	20	30	40	50	80	100	150	200
再起動	死亡時、特定の確率（5・5・10・15・20・25・30・40・50%）で最大値の■%分のHP回復して復活	10	20	20	30	40	50	60	70	80
オーバークロック	ジャスト回避成功時、■秒間周囲の挙動がスローになる	0.8	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5.5
耐衝撃制御	HPが最大値の■%以上の場合、攻撃を食らってもひるまない	80	70	60	50	40	30	20	10	5
アイテムスキャン	ミニマップにアイテムの位置を表示	—								
カウンター	敵の攻撃に合わせて左スティックを入力した場合、ダメージを無効化して敵の攻撃力の■%分のダメージを敵に反射	0	10	30	60	80	100	150	200	250
挑発強化	挑発使用時、プレイヤーおよび敵の攻撃力■倍	0.8	1	1.4	1.8	2	2.5	3	3.5	4
チャージアタック	チャージアタックの攻撃力■倍	0.2	0.4	0.6	0.8	1	1.5	2	2.5	3
オートアイテム	HPが最大値の30%以下に低下した場合、回復量+■%として回復アイテムを自動で使用	10	15	20	30	40	50	60	80	100
リモート操作強化	ハッキングに成功して操作時、敵のレベル+■	1	2	3	4	5	6	7	8	9
スタン	ハッキング成功時、特定の範囲（5・10・10・15・15・20・20・25・25）にスタン効果のある電気を■秒間発生。スタンした敵は防御力−50%	3	3	3.5	3.5	4	4	4.5	4.5	5
炎上	ハッキング成功時、周囲の敵に引火する炎上効果のある炎を■秒間発生。炎上した敵には継続ダメージ	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7
回復ドロップ	ハッキングに成功して爆破時、■%の確率で回復アイテムをドロップ	10	20	30	40	50	60	70	90	100
断末魔	ハッキングに成功して爆破時、敵が断末魔を叫ぶ					—				
HUD：HPゲージ	HPゲージを表示					—				
HUD：音声分析	サウンドインジケーターを表示					—				
HUD：敵情報表示	敵のHPとレベルを表示					—				
OSチップ	必須装備（外した場合は死亡）					—				
銃弾回避システム	敵弾に接近時、周囲の挙動がスローになる					—				
コンボ継続	回避行動で中断後もコンボが継続					—				
敵弾誘爆	敵弾を相殺時、衝撃波が発生					—				
アイテム自動吸着	採取ポイントのアイテムを自動で拾得					—				
HUD：スキルゲージ	ポッド・プログラムのクールタイムゲージを表示					—				
HUD：テキストログ	テキストログを表示					—				
HUD：ミニマップ	ミニマップを表示					—				
HUD：経験値ゲージ	経験値ゲージを表示					—				
HUD：セーブ可能表示	セーブ可能アイコンを表示					—				
HUD：ダメージ数値	敵に与えたダメージ数値と自分の受けたダメージ数値を表示					—				
HUD：目的地表示	現在の目的地を表示					—				
HUD：オート表示制御	必要のない状況ではHUDを非表示					—				
HUD：釣魚可能表示	釣り可能エリアで釣りアイコンを表示					—				
オート攻撃	自動で武器攻撃を実行（難易度EASYでのみ有効）					—				
オート射撃	自動でポッド攻撃を実行（難易度EASYでのみ有効）					—				
オート回避	自動で回避行動を実行（難易度EASYでのみ有効）					—				
オートプログラム	自動でポッド・プログラムを実行（難易度EASYでのみ有効）					—				
オート武器切替	自動で武器切替を実行（難易度EASYでのみ有効）					—				

∴ 機械生命体データ

データの見方は以下のとおり。
名前：ゲーム中のデータ項目では個別に登録される武器の異なるバリエーションについては、まとめて掲載した。武器が異なる場合は攻撃パターンに変化は見られるものの、ドロップアイテムなどは共通している。名前下の欄は出現場所等による分類カテゴリ。
HP〜EXP：レベル1の各種性能。レベル上昇に伴い数値が加算される。
ドロップ：レベル46以上の対象を撃破した際にドロップする可能性のあるアイテムとその確率。このほかお金を落とすこともある。なお、レベル45未満の場合は、アイテムのレベルや確率等の内容がグレードダウンする。
登録条件：データ項目に登録・更新される条件。基本は初回撃破。

小型短足(通常／銃装備／盾装備／電磁盾装備)	
	一般的な機械生命体
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	錆びた塊(5×2%)、壊れたゼンマイ(5×2%)、小さな歯車(4×2%)、大きな歯車(2%)、機械生命体の腕(2%)、リモート操作強化+2(3%)、リモート操作強化+3(2%)、リモート操作強化+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時(地域仕様や強化版等の派生型を含む)

多段型(通常／銃装備／大型)	
	一般的な機械生命体
HP	240
攻撃力	66
防御力	52
スタン	48
EXP	1
ドロップ	錆びた塊(15×2%)、歪んだ針金(10×2%)、伸びたコイル(10×2%)、機械生命体の胴体(6%)、オートアイテム+2(6%)、オートアイテム+3(4%)、オートアイテム+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時(地域仕様や強化版等の派生型を含む)　※大型は通常と同時に登録

小型二足(通常／松明装備)	
	一般的な機械生命体
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	凹んだ金属板(10×2%)、切れたケーブル(10×2%)、綺麗なケーブル(6%)、機械生命体の脚(6%)、クリティカルUP+2(3%)、クリティカルUP+3(2%)、クリティカルUP+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時(地域仕様や強化版等の派生型を含む)

中型二足(通常／盾装備／電磁盾装備)	
	一般的な機械生命体
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	チタン合金(10×2%)、壊れた回路(12×2%)、壊れたバッテリー(10×2%)、大きなバッテリー(6%)、機械生命体の胴体(6%)、近接武器攻撃力UP+2(6%)、近接武器攻撃力UP+3(4%)、近接武器攻撃力UP+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時(地域仕様や強化版等の派生型を含む)

中型四足(通常／人型)	
	一般的な機械生命体
HP	1140
攻撃力	380
防御力	95
スタン	228
EXP	7
ドロップ	チタン合金(10×2%)、壊れた回路(14×2%)、壊れたバッテリー(10×2%)、大きなバッテリー(4%)、機械生命体の頭(4%)、近接武器攻撃力UP+2(10%)、近接武器攻撃力UP+3(8%)、近接武器攻撃力UP+4(4%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時(地域仕様や強化版等の派生型を含む)

中型多脚(遠距離タイプ／近距離タイプ)	
	一般的な機械生命体
HP	900
攻撃力	340
防御力	84
スタン	180
EXP	3
ドロップ	形状記憶合金(8%)、形状記憶合金(6%)、凹んだソケット(15×2%)、頑丈なソケット(8×2%)、機械生命体の頭(8×2%)、近接武器攻撃力UP+2(10%)、近接武器攻撃力UP+3(8%)、近接武器攻撃力UP+4(4%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時(地域仕様や強化版等の派生型を含む)

大型二足(通常／脚力強化型)	
	一般的な機械生命体
HP	2800
攻撃力	420
防御力	110
スタン	616
EXP	15
ドロップ	形状記憶合金(8×2%)、磨り減ったネジ(20×2%)、新品のネジ(10%)、機械生命体の頭(10%)、ダウン攻撃力UP+2(10%)、ダウン攻撃力UP+3(8%)、ダウン攻撃力UP+4(4%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時(地域仕様や強化版等の派生型を含む)

大型逆関節	
	一般的な機械生命体
HP	2250
攻撃力	400
防御力	110
スタン	495
EXP	12
ドロップ	形状記憶合金(4%)、歪んだ針金(10×2%)、伸びたコイル(10×2%)、機械生命体の頭(4%)、オートアイテム+2(10%)、オートアイテム+3(8%)、オートアイテム+4(4%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時(地域仕様や強化版等の派生型を含む)

小型飛行体	
	一般的な機械生命体
HP	220
攻撃力	280
防御力	54
スタン	44
EXP	1
ドロップ	凹んだ金属板(12×2%)、錆びたボルト(12×2%)、新品のボルト(8%)、機械生命体の頭(8%)、射撃攻撃力UP+2(6%)、射撃攻撃力UP+3(4%)、射撃攻撃力UP+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時(地域仕様や強化版等の派生型を含む)

中型飛行体(通常／自爆ユニット装備／銃撃ユニット×2+自爆ユニット×2)	
	一般的な機械生命体
HP	1200
攻撃力	380
防御力	88
スタン	240
EXP	6
ドロップ	凹んだ金属板(12×2%)、錆びたボルト(12×2%)、新品のボルト(8%)、機械生命体の頭(8%)、射撃攻撃力UP+2(6%)、射撃攻撃力UP+3(4%)、射撃攻撃力UP+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時(地域仕様や強化版等の派生型を含む)

小型自爆	
	一般的な機械生命体
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	—
登録条件	初回撃破時

中型自爆	
	一般的な機械生命体
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	—
登録条件	初回撃破時

小型球体(斧装備/ドリル装備/銃装備)

一般的な機械生命体	
HP	600
攻撃力	320
防御力	82
スタン	120
EXP	3
ドロップ	凹んだ金属板(15×2%)、つぶれたナット(15×2%)、綺麗なナット(8%)、機械生命体の頭(8%)、オートHP回復+2(10%)、オートHP回復+3(8%)、オートHP回復+4(4%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時(地域仕様や強化版等の派生型を含む)

球体連結型(鋸装備/ドリル装備/トゲ装備/銃装備)

一般的な機械生命体	
HP	1200
攻撃力	340
防御力	92
スタン	1200
EXP	16
ドロップ	チタン合金(15×2%)、つぶれたナット(15×2%)、綺麗なナット(8%)、機械生命体の頭(8%)、オートHP回復+2(10%)、オートHP回復+3(8%)、オートHP回復+4(4%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時(地域仕様や強化版等の派生型を含む)

凶暴化した小型短足

一般的な機械生命体	
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	錆びた塊(5×2%)、壊れたゼンマイ(5×2%)、小さな歯車(4×2%)、大きな歯車(2%)、機械生命体の腕(2%)、リモート操作強化+2(3%)、リモート操作強化+3(2%)、リモート操作強化+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

凶暴化した小型二足

一般的な機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	凹んだ金属板(10×2%)、切れたケーブル(10×2%)、綺麗なケーブル(6%)、機械生命体の脚(6%)、クリティカルUP+2(3%)、クリティカルUP+3(2%)、クリティカルUP+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

凶暴化した中型二足

一般的な機械生命体	
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	チタン合金(10×2%)、壊れた回路(12×2%)、壊れたバッテリー(10×2%)、大きなバッテリー(6%)、機械生命体の胴体(6%)、近接武器攻撃力UP+2(6%)、近接武器攻撃力UP+3(4%)、近接武器攻撃力UP+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

小型短足:鋸装備

砂漠にいる機械生命体	
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	錆びた塊(10×2%)、壊れたゼンマイ(10×2%)、小さな歯車(8×2%)、大きな歯車(4%)、機械生命体の腕(4%)、回避行動距離UP+2(3%)、回避行動距離UP+3(2%)、回避行動距離UP+4(1%)、炎上+2(3%)、炎上+3(2%)、炎上+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

小型短足

砂漠にいる機械生命体	
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	錆びた塊(10×2%)、壊れたゼンマイ(10×2%)、小さな歯車(8×2%)、大きな歯車(4%)、機械生命体の腕(4%)、回避行動距離UP+2(3%)、回避行動距離UP+3(2%)、回避行動距離UP+4(1%)、炎上+2(3%)、炎上+3(2%)、炎上+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	「アダム:初遭遇時」撃破時

小型二足:剣装備

砂漠にいる機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	凹んだ金属板(10×2%)、切れたケーブル(10×2%)、綺麗なケーブル(6%)、機械生命体の脚(6%)、移動速度UP+2(3%)、移動速度UP+3(2%)、移動速度UP+4(1%)、衝撃波+2(3%)、衝撃波+3(2%)、衝撃波+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

中型二足(剣装備/盾装備/電磁盾装備)

砂漠にいる機械生命体	
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	チタン合金(10×2%)、壊れた回路(12×2%)、壊れたバッテリー(10×2%)、大きなバッテリー(6%)、機械生命体の胴体(6%)、カウンター+2(6%)、カウンター+3(4%)、カウンター+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

大型二足

砂漠にいる機械生命体	
HP	2800
攻撃力	420
防御力	110
スタン	616
EXP	15
ドロップ	形状記憶合金(8×2%)、磨り減ったネジ(20×2%)、新品のネジ(10%)、機械生命体の頭(10%)、チャージアタック+2(10%)、チャージアタック+3(8%)、チャージアタック+4(4%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

小型飛行体

砂漠にいる機械生命体	
HP	220
攻撃力	280
防御力	54
スタン	44
EXP	1
ドロップ	凹んだ金属板(12×2%)、錆びたボルト(12×2%)、新品のボルト(8%)、機械生命体の頭(8%)、挑発強化+2(6%)、挑発強化+3(4%)、挑発強化+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

中型飛行体(通常/自爆ユニット装備/銃撃ユニット×2+自爆ユニット×2)

砂漠にいる機械生命体	
HP	1200
攻撃力	380
防御力	88
スタン	240
EXP	6
ドロップ	凹んだ金属板(12×2%)、錆びたボルト(12×2%)、新品のボルト(8%)、機械生命体の頭(8%)、挑発強化+2(6%)、挑発強化+3(4%)、挑発強化+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

小型短足

遊園地の機械生命体	
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	錆びた塊(10×2%)、壊れたゼンマイ(10×2%)、小さな歯車(8×2%)、大きな歯車(4%)、機械生命体の腕(4%)、取得経験値UP+2(3%)、取得経験値UP+3(2%)、取得経験値UP+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

小型二足

遊園地の機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	凹んだ金属板(10×2%)、切れたケーブル(10×2%)、綺麗なケーブル(6%)、機械生命体の脚(6%)、リベンジ+2(3%)、リベンジ+3(2%)、リベンジ+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

中型二足:銃装備

遊園地の機械生命体	
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	チタン合金(10×2%)、壊れた回路(12×2%)、壊れたバッテリー(10×2%)、大きなバッテリー(6%)、機械生命体の胴体(6%)、ダメージ吸収+2(6%)、ダメージ吸収+3(4%)、ダメージ吸収+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

小型飛行体

遊園地の機械生命体	
HP	220
攻撃力	280
防御力	54
スタン	44
EXP	1
ドロップ	凹んだ金属板(12×2%)、錆びたボルト(12×2%)、新品のボルト(8%)、機械生命体の頭(8%)、ドロップ率UP+2(6%)、ドロップ率UP+3(4%)、ドロップ率UP+4(2%)、回復ドロップ+2(6%)、回復ドロップ+3(4%)、回復ドロップ+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

中型飛行体(通常/自爆ユニット装備/銃撃ユニット×2+自爆ユニット×2)

遊園地の機械生命体	
HP	1200
攻撃力	380
防御力	88
スタン	240
EXP	6
ドロップ	凹んだ金属板(12×2%)、錆びたボルト(12×2%)、新品のボルト(8%)、機械生命体の頭(8%)、ドロップ率UP+2(6%)、ドロップ率UP+3(4%)、ドロップ率UP+4(2%)、回復ドロップ+2(6%)、回復ドロップ+3(4%)、回復ドロップ+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

凶暴化した小型二足

遊園地の機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	凹んだ金属板(10×2%)、切れたケーブル(10×2%)、綺麗なケーブル(6%)、機械生命体の脚(6%)、リベンジ+4(3%)、リベンジ+5(2%)、リベンジ+6(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

凶暴化した中型二足

遊園地の機械生命体	
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	チタン合金(10×2%)、壊れた回路(12×2%)、壊れたバッテリー(10×2%)、大きなバッテリー(6%)、機械生命体の胴体(6%)、ダメージ吸収+2(6%)、ダメージ吸収+3(4%)、ダメージ吸収+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

小型短足

森の国の機械生命体	
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	錆びた塊(10×2%)、壊れたゼンマイ(10×2%)、小さな歯車(8×2%)、大きな歯車(4%)、機械生命体の腕(4%)、HP最大値UP+2(3%)、HP最大値UP+3(2%)、HP最大値UP+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

小型二足:槍装備

森の国の機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	凹んだ金属板(10×2%)、切れたケーブル(10×2%)、綺麗なケーブル(6%)、機械生命体の脚(6%)、連続ダメージ防止+2(3%)、連続ダメージ防止+3(2%)、連続ダメージ防止+4(1%)、撃破HP回復+2(3%)、撃破HP回復+3(2%)、撃破HP回復+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

中型二足(槍装備/盾装備/電磁盾装備)

森の国の機械生命体	
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	チタン合金(10×2%)、壊れた回路(12%)、壊れた回路(10%)、壊れたバッテリー(10×2%)、大きなバッテリー(6%)、機械生命体の胴体(6%)、物理ダメージ軽減+2(6%)、物理ダメージ軽減+3(4%)、物理ダメージ軽減+4(2%)、攻撃HP回復+2(6%)、攻撃HP回復+3(4%)、攻撃HP回復+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

中型四足(通常/騎乗型/人型)

森の国の機械生命体	
HP	1140
攻撃力	380
防御力	95
スタン	228
EXP	7
ドロップ	チタン合金(6×2%)、壊れた回路(10×2%)、壊れたバッテリー(8×2%)、大きなバッテリー(4%)、機械生命体の頭(4%)、物理ダメージ軽減+2(10%)、物理ダメージ軽減+3(8%)、物理ダメージ軽減+4(4%)、攻撃HP回復+2(10%)、攻撃HP回復+3(8%)、攻撃HP回復+4(4%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

大型二足:脚力強化型

森の国の機械生命体	
HP	2800
攻撃力	420
防御力	110
スタン	616
EXP	16
ドロップ	形状記憶合金(8×2%)、磨り減ったネジ(20×2%)、新品のネジ(10%)、機械生命体の頭(10%)、耐衝撃制御+2(10%)、耐衝撃制御+3(8%)、耐衝撃制御+4(4%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

小型飛行体

森の国の機械生命体	
HP	220
攻撃力	280
防御力	54
スタン	44
EXP	1
ドロップ	凹んだ金属板(12×2%)、錆びたボルト(12×2%)、新品のボルト(8%)、機械生命体の頭(8%)、射撃ダメージ軽減+2(6%)、射撃ダメージ軽減+3(4%)、射撃ダメージ軽減+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

小型短足(通常/自爆ユニット装備)

工場廃墟にいる機械生命体	
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	錆びた塊(10×2%)、壊れたゼンマイ(10×2%)、小さな歯車(8×2%)、大きな歯車(4%)、機械生命体の腕(4%)、クールダウン高速化+2(3%)、クールダウン高速化+3(2%)、クールダウン高速化+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

小型二足(松明装備/斧装備)

工場廃墟にいる機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	凹んだ金属板(10×2%)、切れたケーブル(10×2%)、綺麗なケーブル(6%)、機械生命体の脚(6%)、瀕死時攻撃力UP+2(3%)、瀕死時攻撃力UP+3(2%)、瀕死時攻撃力UP+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

中型二足:斧装備

工場廃墟にいる機械生命体	
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	チタン合金(10×2%)、壊れた回路(12%)、壊れた回路(10%)、壊れたバッテリー(10×2%)、大きなバッテリー(6%)、機械生命体の胴体(6%)、再起動+2(6%)、再起動+3(4%)、再起動+4(2%)、スタン+2(6%)、スタン+3(4%)、スタン+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

中型四足(人型)

工場廃墟にいる機械生命体	
HP	1140
攻撃力	380
防御力	95
スタン	228
EXP	7
ドロップ	チタン合金(6×2%)、壊れた回路(10×2%)、壊れたバッテリー(8×2%)、大きなバッテリー(4%)、機械生命体の頭(4%)、再起動+2(10%)、再起動+3(8%)、再起動+4(4%)、スタン+2(10%)、スタン+3(8%)、スタン+4(4%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

小型飛行体

工場廃墟にいる機械生命体	
HP	220
攻撃力	280
防御力	54
スタン	44
EXP	1
ドロップ	凹んだ金属板(12×2%)、錆びたボルト(12×2%)、新品のボルト(8%)、機械生命体の頭(8%)、オーバークロック+2(6%)、オーバークロック+3(4%)、オーバークロック+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

小型短足

パスカル村の機械生命体	
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	—
登録条件	初回会話時

多段型

パスカル村の機械生命体	
HP	240
攻撃力	66
防御力	52
スタン	48
EXP	1
ドロップ	—
登録条件	初回会話時

小型二足

パスカル村の機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	—
登録条件	初回会話時

中型二足

パスカル村の機械生命体	
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	—
登録条件	初回会話時

大型二足

パスカル村の機械生命体	
HP	2800
攻撃力	420
防御力	110
スタン	616
EXP	15
ドロップ	—
登録条件	初回会話時

小型飛行体

パスカル村の機械生命体	
HP	220
攻撃力	280
防御力	54
スタン	44
EXP	1
ドロップ	—
登録条件	初回会話時

小型球体

パスカル村の機械生命体	
HP	600
攻撃力	320
防御力	82
スタン	120
EXP	3
ドロップ	—
登録条件	初回会話時

サルトル

パスカル村の機械生命体	
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「サルトルの憂鬱」で会話→クリア

パスカル（通常／飛行形態）

パスカル村の機械生命体	
HP	—
攻撃力	—
防御力	—
スタン	—
EXP	—
ドロップ	—
登録条件	初回会話時→チャプター14終了時の選択記憶消去後の初回会話時／放置／殺害） ※飛行形態はチャプター07終了時

父親ロボ

パスカル村の機械生命体	
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「親子喧嘩」クリア

母親ロボ

パスカル村の機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「親子喧嘩」クリア

子供ロボ

パスカル村の機械生命体	
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「親子喧嘩」クリア

姉ロボ

パスカル村の機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「迷子の妹」クリア

妹ロボ

パスカル村の機械生命体	
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「迷子の妹」クリア

博士ロボ

パスカル村の機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「天才発明家」クリア

小型短足

パスカル村の機械生命体	
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	―
登録条件	初回会話時

多段型

パスカル村の機械生命体	
HP	240
攻撃力	66
防御力	52
スタン	48
EXP	1
ドロップ	―
登録条件	初回会話時

小型二足

パスカル村の機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	―
登録条件	初回会話時

中型二足

パスカル村の機械生命体	
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	―
登録条件	初回会話時

大型二足

パスカル村の機械生命体	
HP	2800
攻撃力	420
防御力	110
スタン	616
EXP	15
ドロップ	―
登録条件	初回会話時

小型飛行体

パスカル村の機械生命体	
HP	220
攻撃力	280
防御力	54
スタン	44
EXP	1
ドロップ	―
登録条件	初回会話時

小型球体

パスカル村の機械生命体	
HP	600
攻撃力	320
防御力	82
スタン	120
EXP	3
ドロップ	―
登録条件	初回会話時

サルトル

パスカル村の機械生命体	
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	―
登録条件	サブクエスト「サルトルの憂鬱」で会話→クリア

パスカル(通常／飛行形態)

パスカル村の機械生命体	
HP	―
攻撃力	―
防御力	―
スタン	―
EXP	―
ドロップ	―
登録条件	初回会話時→チャプター14終了時の選択(記憶消去後の初回会話時／放置／殺害) ※飛行形態はチャプター07終了時

父親ロボ

パスカル村の機械生命体	
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	―
登録条件	サブクエスト「親子喧嘩」クリア

母親ロボ

パスカル村の機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	―
登録条件	サブクエスト「親子喧嘩」クリア

子供ロボ

パスカル村の機械生命体	
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	―
登録条件	サブクエスト「親子喧嘩」クリア

姉ロボ

パスカル村の機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	―
登録条件	サブクエスト「迷子の妹」クリア

妹ロボ

パスカル村の機械生命体	
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	―
登録条件	サブクエスト「迷子の妹」クリア

博士ロボ

パスカル村の機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	―
登録条件	サブクエスト「天才発明家」クリア

変わり者のロボ

	パスカル村の機械生命体
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「ヒネクレモノ」クリア

小型短足

	強化型機械生命体
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	錆びた塊(12×2%)、壊れたゼンマイ(12×2%)、小さな歯車(10×2%)、大きな歯車(6×2%)、機械生命体の腕(6×2%)、機械生命体のコア(8%)
登録条件	初回撃破時

多段型(通常/銃装備/大型)

	強化型機械生命体
HP	240
攻撃力	66
防御力	52
スタン	48
EXP	1
ドロップ	錆びた塊(18×2%)、歪んだ針金(12×2%)、伸びたコイル(12×2%)、機械生命体の胴体(8%)、機械生命体のコア(8%)
登録条件	初回撃破時

小型二足

	強化型機械生命体
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	凹んだ金属板(15×2%)、切れたケーブル(15×2%)、綺麗なケーブル(8×2%)、機械生命体の脚(8×2%)、機械生命体のコア(8%)
登録条件	初回撃破時

中型二足

	強化型機械生命体
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	チタン合金(10×2%)、壊れた回路(10×2%)、壊れたバッテリー(10×2%)、大きなバッテリー(8×2%)、機械生命体の胴体(8×2%)、機械生命体のコア(8%)
登録条件	初回撃破時

中型四足(通常/人型)

	強化型機械生命体
HP	1140
攻撃力	380
防御力	95
スタン	228
EXP	7
ドロップ	チタン合金(12×2%)、壊れた回路(10×2%)、壊れたバッテリー(12×2%)、大きなバッテリー(6×2%)、機械生命体の頭(6×2%)、機械生命体のコア(8%)
登録条件	初回撃破時

中型多脚(遠距離タイプ/近距離タイプ)

	強化型機械生命体
HP	900
攻撃力	340
防御力	84
スタン	180
EXP	3
ドロップ	形状記憶合金(10×2%)、凹んだソケット(15×2%)、頑丈なソケット(10×2%)、機械生命体の頭(10×2%)、機械生命体のコア(10%)
登録条件	初回撃破時

大型二足(通常/脚力強化型)

	強化型機械生命体
HP	2800
攻撃力	420
防御力	110
スタン	616
EXP	15
ドロップ	形状記憶合金(10×2%)、磨り減ったネジ(16×2%)、新品のネジ(10×2%)、機械生命体の頭(10×2%)、機械生命体のコア(8%)
登録条件	初回撃破時

大型逆関節

	強化型機械生命体
HP	2250
攻撃力	400
防御力	110
スタン	495
EXP	12
ドロップ	形状記憶合金(10%)、歪んだ針金(18×2%)、伸びたコイル(18×2%)、機械生命体の頭(10%)、機械生命体のコア(8%)
登録条件	初回撃破時

小型飛行体

	強化型機械生命体
HP	220
攻撃力	280
防御力	54
スタン	44
EXP	1
ドロップ	凹んだ金属板(12×2%)、錆びたボルト(14×2%)、新品のボルト(10×2%)、機械生命体の頭(10%)、新品のボルト(10%)、機械生命体のコア(8%)
登録条件	初回撃破時

中型飛行体(通常/自爆ユニット装備/銃撃ユニット×2+自爆ユニット×2)

	強化型機械生命体
HP	1200
攻撃力	380
防御力	88
スタン	240
EXP	6
ドロップ	凹んだ金属板(12×2%)、錆びたボルト(14×2%)、新品のボルト(10×2%)、機械生命体の頭(10%)、新品のボルト(10%)、機械生命体のコア(8%)
登録条件	初回撃破時

小型球体(斧装備/ドリル装備/銃装備)

	強化型機械生命体
HP	600
攻撃力	320
防御力	82
スタン	120
EXP	3
ドロップ	凹んだ金属板(14%)、凹んだ金属板(12%)、つぶれたナット(14%)、つぶれたナット(12%)、綺麗なナット(10×2%)、機械生命体の頭(10×2%)、機械生命体のコア(8%)
登録条件	初回撃破時

球体連結型(鋸装備/ドリル装備/銃装備/トゲ装備)

	強化型機械生命体
HP	1200
攻撃力	340
防御力	92
スタン	1200
EXP	16
ドロップ	チタン合金(14%)、チタン合金(12%)、つぶれたナット(14%)、つぶれたナット(12%)、綺麗なナット(10×2%)、機械生命体の頭(10×2%)、機械生命体のコア(8%)
登録条件	初回撃破時

小型短足

	EMP攻撃型機械生命体
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	錆びた塊(5×2%)、壊れたゼンマイ(5×2%)、小さな歯車(4×2%)、大きな歯車(2%)、機械生命体の腕(2%)、リモート操作強化+2(3%)、リモート操作強化+3(2%)、リモート操作強化+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

小型二足

	EMP攻撃型機械生命体
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	凹んだ金属板(10×2%)、切れたケーブル(10×2%)、綺麗なケーブル(6%)、機械生命体の脚(6%)、クリティカルUP+2(3%)、クリティカルUP+3(2%)、クリティカルUP+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

中型二足

EMP攻撃型機械生命体	
HP	1000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	チタン合金(10×2%)、壊れた回路(12×2%)、壊れたバッテリー(10×2%)、大きなバッテリー(6%)、機械生命体の胴体(6%)、近接武器攻撃力UP+2(6%)、近接武器攻撃力UP+3(4%)、近接武器攻撃力UP+4(2%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

大型二足

EMP攻撃型機械生命体	
HP	2800
攻撃力	420
防御力	110
スタン	616
EXP	15
ドロップ	形状記憶合金(8×2%)、磨り減ったネジ(20×2%)、新品のネジ(10%)、機械生命体の頭(10%)、ダウン攻撃力UP+2(10%)、ダウン攻撃力UP+3(8%)、ダウン攻撃力UP+4(4%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	初回撃破時

マルクス

機械生命体 特殊個体	
HP	4800
攻撃力	400
防御力	130
スタン	4800
EXP	30
ドロップ	—
登録条件	初回撃破時

エンゲルス

機械生命体 特殊個体	
HP	28000
攻撃力	400
防御力	200
スタン	28000
EXP	40
ドロップ	ブラックボックス(100%)
登録条件	初回撃破時

アダム:初遭遇時

機械生命体 特殊個体	
HP	12000
攻撃力	520
防御力	120
スタン	4800
EXP	65
ドロップ	—
登録条件	初回撃破時

アダム:エイリアンシップ内戦闘時

機械生命体 特殊個体	
HP	12000
攻撃力	520
防御力	120
スタン	4800
EXP	65
ドロップ	—
登録条件	初回会話時

アダム:最終戦闘時

機械生命体 特殊個体	
HP	12000
攻撃力	520
防御力	120
スタン	4800
EXP	65
ドロップ	ブラックボックス(100%)
登録条件	初回撃破時(アネモネと会話後に登録)

イヴ:初遭遇時

機械生命体 特殊個体	
HP	—
攻撃力	—
防御力	—
スタン	—
EXP	—
ドロップ	—
登録条件	「アダム:初遭遇時」撃破時

イヴ:エイリアンシップ内戦闘時

機械生命体 特殊個体	
HP	12000
攻撃力	520
防御力	120
スタン	4800
EXP	65
ドロップ	—
登録条件	初回会話時

イヴ:最終戦闘時(通常/最終形態)

機械生命体 特殊個体	
HP	12000
攻撃力	520
防御力	120
スタン	4800
EXP	65
ドロップ	ブラックボックス(100%)
登録条件	エンディング:Aルート

大型戦車遊園地仕様

機械生命体 特殊個体	
HP	5800
攻撃力	430
防御力	165
スタン	1276
EXP	50
ドロップ	機械生命体のコア(100%)
登録条件	初回撃破時

ボーヴォワール

機械生命体 特殊個体	
HP	16000
攻撃力	425
防御力	170
スタン	12800
EXP	70
ドロップ	ブラックボックス(100%)
登録条件	初回撃破時

大型飛行体

機械生命体 特殊個体	
HP	8000
攻撃力	420
防御力	180
スタン	8000
EXP	50
ドロップ	—
登録条件	初回撃破時

グリューン

機械生命体 特殊個体	
HP	8000
攻撃力	500
防御力	160
スタン	8000
EXP	45
ドロップ	—
登録条件	初回撃破時

イマヌエル

機械生命体 特殊個体	
HP	—
攻撃力	—
防御力	—
スタン	—
EXP	—
ドロップ	—
登録条件	「A2」撃破時→Bルートチャプター06終了時

エルンスト

機械生命体 特殊個体	
HP	—
攻撃力	—
防御力	—
スタン	—
EXP	—
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「お城の宝探し」クリア

キェルケゴール

機械生命体 特殊個体	
HP	—
攻撃力	—
防御力	—
スタン	—
EXP	—
ドロップ	—
登録条件	「ソウシ」撃破時

ソウシ

機械生命体 特殊個体	
HP	10000
攻撃力	440
防御力	150
スタン	4000
EXP	50
ドロップ	ブラックボックス(100%)
登録条件	初回撃破時

ボクシ

機械生命体 特殊個体	
HP	10000
攻撃力	440
防御力	150
スタン	4000
EXP	50
ドロップ	ブラックボックス(100%)
登録条件	初回撃破時

ヘーゲル(連結/分離)

機械生命体 特殊個体	
HP	3800
攻撃力	420
防御力	132
スタン	1520
EXP	32
ドロップ	—
登録条件	初回撃破時

大型戦車

機械生命体 特殊個体	
HP	5800
攻撃力	430
防御力	165
スタン	1276
EXP	50
ドロップ	ブラックボックス(100%)
登録条件	初回撃破時

アウグスト

機械生命体 特殊個体	
HP	4800
攻撃力	550
防御力	135
スタン	4800
EXP	60
ドロップ	ブラックボックス(100%)
登録条件	初回撃破時(チャプター17開始時に登録)

フリードリヒ

機械生命体 特殊個体	
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	錆びた塊(5×2%)、壊れたゼンマイ(5×2%)、小さな歯車(4×2%)、大きな歯車(2%)、機械生命体の腕(2%)、リモート操作強化+2(3%)、リモート操作強化+3(2%)、リモート操作強化+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	「アウグスト」撃破時→撃破後の選択(兄を殺す/兄を殺さない)

コウシ

機械生命体 特殊個体	
HP	22000
攻撃力	460
防御力	150
スタン	8800
EXP	50
ドロップ	—
登録条件	エンディング:CまたはDルート

ロウシ

機械生命体 特殊個体	
HP	22000
攻撃力	460
防御力	150
スタン	8800
EXP	50
ドロップ	—
登録条件	エンディング:CまたはDルート

コウシ・ロウシ

機械生命体 特殊個体	
HP	22000
攻撃力	480
防御力	150
スタン	8800
EXP	50
ドロップ	—
登録条件	エンディング:CまたはDルート

赤い少女

機械生命体 特殊個体	
HP	800
攻撃力	380
防御力	100
スタン	320
EXP	1
ドロップ	—
登録条件	初回撃破時

ヨルハ(通常装備)

アンドロイド	
HP	440
攻撃力	290
防御力	65
スタン	88
EXP	4
ドロップ	物理攻撃力UP:小(10%)、物理攻撃力UP:大(5%)、射撃攻撃力UP:小(10%)、射撃攻撃力UP:大(5%)
登録条件	チャプター11でバンカー壊滅時

ヨルハ(重装備・槍/格闘)

アンドロイド	
HP	700
攻撃力	320
防御力	80
スタン	140
EXP	5
ドロップ	物理ダメージ軽減:小(10%)、物理ダメージ軽減:大(5%)、射撃ダメージ軽減:小(10%)、射撃ダメージ軽減:大(5%)
登録条件	チャプター11でバンカー壊滅時

ヨルハ(飛行ユニット装備)

アンドロイド	
HP	4200
攻撃力	480
防御力	120
スタン	1680
EXP	18
ドロップ	状態異常回復:視覚(10%)、状態異常回復:聴覚(10%)、状態異常回復:操作(10%)
登録条件	チャプター11でバンカー壊滅時

ヨルハ(オペレーター)

アンドロイド	
HP	200
攻撃力	220
防御力	50
スタン	40
EXP	3
ドロップ	回復薬:小(10%)、回復薬:中(5%)、回復薬:大(2%)
登録条件	チャプター11でバンカー壊滅時

8B

アンドロイド	
HP	14000
攻撃力	320
防御力	80
スタン	140
EXP	5
ドロップ	物理ダメージ軽減:小(10%)、物理ダメージ軽減:大(5%)、射撃ダメージ軽減:小(10%)、射撃ダメージ軽減:大(5%)
登録条件	サブクエスト「裏切りのヨルハ」クリア

22B

アンドロイド	
HP	7000
攻撃力	320
防御力	80
スタン	140
EXP	5
ドロップ	物理ダメージ軽減:小(10%)、物理ダメージ軽減:大(5%)、射撃ダメージ軽減:小(10%)、射撃ダメージ軽減:大(5%)
登録条件	サブクエスト「裏切りのヨルハ」クリア

64B

アンドロイド	
HP	7000
攻撃力	320
防御力	80
スタン	140
EXP	5
ドロップ	物理ダメージ軽減:小(10%)、物理ダメージ軽減:大(5%)、射撃ダメージ軽減:小(10%)、射撃ダメージ軽減:大(5%)
登録条件	サブクエスト「裏切りのヨルハ」クリア

21O

アンドロイド	
HP	200
攻撃力	220
防御力	50
スタン	40
EXP	3
ドロップ	—
登録条件	初回撃破時(チャプター17開始時に登録)

複製された2B

アンドロイド	
HP	800
攻撃力	380
防御力	100
スタン	160
EXP	6
ドロップ	—
登録条件	初回撃破時

9S

アンドロイド	
HP	9000
攻撃力	410
防御力	140
スタン	3600
EXP	25
ドロップ	—
登録条件	エンディング:Cルート

A2

アンドロイド	
HP	9000
攻撃力	480
防御力	150
スタン	3600
EXP	25
ドロップ	—
登録条件	初回撃破時

A2(短髪)

アンドロイド	
HP	9000
攻撃力	480
防御力	150
スタン	3600
EXP	25
ドロップ	—
登録条件	エンディング:Dルート

勇敢なる兄

特異な機械生命体	
HP	93000
攻撃力	540
防御力	175
スタン	2480
EXP	120
ドロップ	お金ドロップUP:大(100%)、強化パーツ:小(100%)、機械生命体のコア(100%)
登録条件	「勇敢なる兄」撃破時→「憎悪する妹」撃破時→「復讐する息子」撃破時

憎悪する妹

特異な機械生命体	
HP	93000
攻撃力	540
防御力	175
スタン	2480
EXP	120
ドロップ	お金ドロップUP:大(100%)、大きな歯車(100%)、機械生命体のコア(100%)
登録条件	「勇敢なる兄」撃破時→「憎悪する妹」撃破時→「復讐する息子」撃破時

復讐する息子

特異な機械生命体	
HP	93000
攻撃力	540
防御力	175
スタン	2480
EXP	120
ドロップ	お金ドロップUP:大(100%)、金鉱(100%)、機械生命体のコア(100%)
登録条件	「勇敢なる兄」撃破時→「憎悪する妹」撃破時→「復讐する息子」撃破時

黄金の戦車

特異な機械生命体	
HP	58000
攻撃力	430
防御力	165
スタン	1276
EXP	50
ドロップ	機械生命体のコア(100%)
登録条件	「復讐する息子」撃破時

黄金の大型二足

特異な機械生命体	
HP	28000
攻撃力	420
防御力	110
スタン	616
EXP	15
ドロップ	形状記憶合金(8×2%)、磨り減ったネジ(20×2%)、新品のネジ(10%)、機械生命体の頭(10%)、ダウン攻撃力UP+2(10%)、ダウン攻撃力UP+3(8%)、ダウン攻撃力UP+4(4%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	「復讐する息子」撃破時

大型戦車砂漠仕様

特異な機械生命体	
HP	58000
攻撃力	430
防御力	165
スタン	1276
EXP	50
ドロップ	機械生命体のコア(100%)
登録条件	サブクエスト「同胞達の行方」クリア

ガンマン二足

特異な機械生命体	
HP	10000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	チタン合金(12%)、チタン合金(10%)、壊れた回路(12%)、壊れた回路(10%)、壊れたバッテリー(10×2%)、大きなバッテリー(6%)、機械生命体の胴体(6%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	サブクエスト「砂の遺産」クリア

ガンマン飛行

特異な機械生命体	
HP	2200
攻撃力	280
防御力	54
スタン	44
EXP	1
ドロップ	凹んだ金属板(12×2%)、錆びたボルト(12×2%)、新品のボルト(8%)、機械生命体の頭(8%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	サブクエスト「砂の遺産」クリア

ガンマン短足

特異な機械生命体	
HP	2600
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	錆びた塊(10×2%)、壊れたゼンマイ(10×2%)、小さな歯車(8×2%)、大きな歯車(4%)、機械生命体の腕(5%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	サブクエスト「砂の遺産」クリア

血まみれロボ

特異な機械生命体	
HP	4800
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	凹んだ金属板(10×2%)、切れたケーブル(10×2%)、綺麗なケーブル(6%)、機械生命体の脚(6%)、クリティカルUP+2(3%)、クリティカルUP+3(2%)、クリティカルUP+4(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	サブクエスト「失踪レジスタンス」クリア

遊園地ウサギ

特異な機械生命体	
HP	250000
攻撃力	800
防御力	220
スタン	10000
EXP	320
ドロップ	機械生命体のコア(100%)、強化パーツ・大(100%)
登録条件	初回撃破時

ピエロゾンビ

特異な機械生命体	
HP	4800
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	凹んだ金属板(10×2%)、切れたケーブル(10×2%)、綺麗なケーブル(6%)、機械生命体の脚(6%)、リベンジ+4(3%)、リベンジ+5(2%)、リベンジ+6(1%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	サブクエスト「スタンプ集め」クリア

動物のような機械生命体

特異な機械生命体	
HP	11400
攻撃力	380
防御力	95
スタン	228
EXP	7
ドロップ	アーカイブ:動物になった機械生命体の記憶(100%)
登録条件	サブクエスト「動物の縄張り」クリア

墓守の機械生命体

特異な機械生命体	
HP	10000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	チタン合金(12%)、チタン合金(10%)、壊れた回路(12%)、壊れた回路(10%)、壊れたバッテリー(10×2%)、大きなバッテリー(6%)、機械生命体の胴体(6%)、機械生命体のコア(2%)
登録条件	サブクエスト「お城の宝探し」クリア

怪獣型

特異な機械生命体	
HP	22500
攻撃力	400
防御力	110
スタン	495
EXP	12
ドロップ	形状記憶合金(4%)、歪んだ針金(10×2%)、伸びたコイル(10×2%)、機械生命体の頭(4%)、オートアイテム+2(10%)、オートアイテム+3(8%)、オートアイテム+4(4%)、機械生命体のコア(2%)　※クエスト「デボルポポルの雑用」受注時:樹液(100%)
登録条件	サブクエスト「デボル・ポポルの雑用」クリア

死にかけの機械生命体

特異な機械生命体	
HP	28000
攻撃力	420
防御力	110
スタン	616
EXP	15
ドロップ	形状記憶合金(100%)、新品のネジ(100%)、機械生命体のコア(100%)
登録条件	サブクエスト「谷の主」クリア

夢見るロボ

友好的な機械生命体	
HP	220
攻撃力	280
防御力	54
スタン	44
EXP	1
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「サルトルの憂鬱」クリア

恋するロボ

友好的な機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「サルトルの憂鬱」クリア

化粧をしたロボ

友好的な機械生命体	
HP	260
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「サルトルの憂鬱」クリア

ロミオ

友好的な機械生命体	
HP	—
攻撃力	—
防御力	—
スタン	—
EXP	—
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「スタンプ集め」クリア

ジュリエット

友好的な機械生命体	
HP	—
攻撃力	—
防御力	—
スタン	—
EXP	—
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「スタンプ集め」クリア

ロボ導師:白帯	
友好的な機械生命体	
HP	2600
攻撃力	280
防御力	62
スタン	52
EXP	1
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「ロボ道場・白帯」クリア

ロボ導師:茶帯	
友好的な機械生命体	
HP	4800
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「ロボ道場・茶帯」クリア

ロボ導師:黒帯	
友好的な機械生命体	
HP	11400
攻撃力	380
防御力	95
スタン	228
EXP	7
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「ロボ道場・黒帯」クリア

ロボ導師:紅白帯	
友好的な機械生命体	
HP	28000
攻撃力	420
防御力	110
スタン	616
EXP	15
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「ロボ道場・紅白帯」クリア

ロボ導師:紅帯	
友好的な機械生命体	
HP	15000
攻撃力	380
防御力	90
スタン	200
EXP	3
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「ロボ道場・紅帯」で会話→クリア

動物好きロボ	
友好的な機械生命体	
HP	4800
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	—
登録条件	「動物好きロボ」撃破時

高速ロボ	
友好的な機械生命体	
HP	220
攻撃力	280
防御力	54
スタン	44
EXP	1
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「スピードスター」クリア

正宗	
友好的な機械生命体	
HP	480
攻撃力	340
防御力	70
スタン	96
EXP	2
ドロップ	—
登録条件	初回会話時→武器をレベル4まで強化後に会話時

エミール	
???	
HP	12000
攻撃力	580
防御力	165
スタン	12000
EXP	80
ドロップ	エミールヘッド(100%)
登録条件	初回撃破時

エミール分裂体(連結/分離)	
???	
HP	5200
攻撃力	480
防御力	150
スタン	2080
EXP	80
ドロップ	—
登録条件	サブクエスト「エミールの決意」クリア

非機械生命体

機械生命体はデータ項目に個体データが登録されるが、本作には機械生命体に属さずデータに登録されない敵も存在する。その代表が、乗り物としても活用できるイノシシとヘラジカ。レアな白色のアルビノが存在し、撃破すると肉系のアイテムをドロップすることが特徴だ。また、チャプター10に出現する多塊構成球状兵器も登録されないので、機械ではなく単なる瓦礫の塊のようだ。

PART-3

STORY GUIDE [C,D,E Root]

機械生命体殲滅作戦 戦果報告

組織相関図

西暦11945年。ヨルハ部隊による第243次降下作戦により、人類の敵であるエイリアンはすでに絶滅していることが判明した。さらに、ヨルハ部隊の２Ｂおよび９Ｓが、機械生命体のネットワークを司っていたアダムとイヴを撃破。機械生命体に大打撃を与えることに成功する。この好機を前に、月面人類会議は大規模な殲滅作戦の決行を立案。バンカーはヨルハ部隊の総力を結集し、機械生命体の完全なる駆逐を図る。

月

月面人類会議

機械生命体への大規模侵攻作戦を指示

忠誠

衛星軌道

ヨルハ部隊 司令部（バンカー）



危険視

裏切って脱走

命令

脱走兵



ヨルハ部隊



協力

殲滅作戦の決行

地球

エイリアン



？？？



絶滅させた

機械生命体



ネットワークから離脱して独自のコミュニティを形成

協力

レジスタンス



ネットワークから外れた機械生命体たち



ああ……9S……

CHAPTER 11 › 総攻撃

ううっ……あああああああああっ！！！！



Prends soin de tout le monde pour moi...Prends soin... de l'avenir... A2...

SIDE : 2B.

ネットワークの基幹ユニットであったアダムとイヴを失った機械生命体達は、混乱を極めていた。ヨルハ部隊を率いる人類軍は、これを好機と遂に総攻撃を開始する。

「本作戦の成功をもって今ここで、この戦争を終わらせるのだ！」

大規模な侵攻作戦が実行に移され、2Bも9Sと共に遊撃部隊としてこれに参加した。

最初は順調に見えていた総攻撃。しかし作戦が開始されてしばらくすると、機械生命体達のEMP攻撃によりヨルハ部隊員達はウィルスに感染し、次々に暴走しはじめてしまう。敵と化した仲間に刃を向けることになった2Bと9S。敵からのハッキング攻撃に苦戦する中、遂にはバンカーとの通信も途絶してしまった。追い詰められた9Sは、とうとう最後の手段を提案する。

「バンカーには非常用のバックドアがあるから、そこから僕と2Bのパーソナルログデータを全部アップロードして、その後、ここをブラックボックス反応で吹き飛ばす！」

義体を犠牲にし、どうにかバンカーの新しいボディへと戻った二人だったが、司令部の様子がおかしい。その時にはもう、バンカー全体もウィルスの汚染が侵攻し、ほぼ全員が機械生命体側に乗っ取られる事態となり果てていたのだ。誰もが赤い目をして二人に銃口を向ける。オペレーターの声にノイズが混じり、それは聞き慣れない何者かの声となる。

「私達は機械生命体。ネットワークとウィルスを通じ話しかけている。ずいぶん楽しませてもらったけど……もう、この基地は終わりだね」

真っ赤に染まった基地内はアラートが鳴り響き、融合炉の制御不能を告げていた。2B、9Sは自我を保っている司令官を連れ、飛行ユニットでの脱出を急ぐ。しかし司令官は、二人を見送るように格納庫で立ち止まった。

「私は……行けない。私も……サーバーとデータ同期をしていたからな……」

司令官もまた赤く目を光らせる。既にウィルスに侵されていたのだ。彼女は最後の理性を振り絞り、毅然と命令する。

「お前達二人は、最後のヨルハ部隊なんだ！　生き残る義務がある！　それに、私はこの基地の司令官だ。せめて最後まで上官らしく、いさせてくれ……」

それでもと縋る2Bを振り切るように、格納庫の扉が閉ざされる。

「行けええっ!!　2Bッ!!」

かくしてバンカーは崩壊した。地上へ逃げ延びようとする二人に襲いかかる敵……それは、ウィルスに侵されたヨルハ部隊。飛行ユニットによる激しい戦闘とEMP攻撃の嵐。窮地に追い込まれた2Bは、9Sだけでも生き延びさせるべく自らを囮にして彼を戦線から離脱させるのだった。

どうにか廃墟都市までは着陸したものの、敵からの追い打ちを受けた2Bのボディは既にウィルスに汚染されていた。ポッドのサポートを受けても、もはやどうなるものでもなかった。飛行ユニットにメッセージを残し、彼女は歩き出す。

「他の……アンドロイドに、汚染を広げないようにしないと……ポッド、アンドロイドの反応が少ない地点を」

徐々に失われる身体機能。戦うことすらままならない身体を引きずって、ようよう辿り着いた商業施設の前には、あの脱走兵A2の姿があった。もはや動くこともままならず、がっくりと膝をついた2Bはゴーグルを切り落とし、立ちはだかるA2を真っ赤な瞳で見上げた。

「ここ……まで……かな」

地面に剣を突き立てるのが、もう精一杯だった。ずっと戦い続け、この剣でいくつもの命を奪ってきた。いくつもの機械生命体、それからいくつもの…………、いつも──。

「これは、私の……記憶。みんなを……未来を…………お願いするね……A2」

それは遺言だった。

A2は、少しだけ躊躇う。そして足を踏み出す。

2Bの胸に深々と、A2の剣が突き刺さる。すべての機能が停止する寸前に、彼女は遠くで立ち止まる9Sの姿を見タ。

「ああ……9S……」

きっともう、声は出ない。それでも、一度くらい、呼べばよかッタ。呼んでみたかッタ。

震える唇が、微かに動く。

「ナインズ……」

2Bが、9Sの狂ったような絶叫を聞くことはなかった。

9Sが、2Bの微かな声を聞くことはなかった。

A2は自らの長い髪を切り落し追悼の意を示す。慟哭の叫びをあげた9Sに突如激震が襲いかかる。大きく地が揺れ、瓦礫が崩れ、我を失った9Sは奈落の谷底へと落下していく。

どこか悲しげなA2が無言で見上げた空の先には、見慣れぬ巨大な白い「塔」が姿を現していた。











SIDE：9S.

メインサーバーに侵入した際の、僅かに感じた違和感。そのタイミングから僕は、メンテナンスを任されていた２Ｂのデータと共にメインサーバーとのデータ同期を控えていた。それがまさか、こんな最悪の形で功を奏するなんて思ってもみなかった。あの時、既に機械生命体側はバンカーのメインサーバーに入り込み、ウィルスを仕掛けていたのだ。

飛行ユニットで脱出したバンカーは融合炉の暴走で爆発した。もう二度と戻ることはできない。僕達の家ともいうべき場所は永久に失われたのだ。そして僕達を殺そうと襲いかかってくるのは、真っ赤な目をして汚染された元ヨルハ部隊の仲間達だ。この地獄のような戦況に、活路を見出すには何をすべきか。考えている最中に、僕は突然、飛行ユニットごと戦線から切り離されていく。

「９Ｓ搭乗機体の制御を掌握。コース自動設定。戦線空域からの離脱ルートに入る」

「……え！　ちょっと待って……何これ……ダメだよ！　そんなッ……２Ｂ!!」

安全領域へと航行を強制され、何もできないまま地上へ降り立つしかなかった。２Ｂは僕をかばって一人での戦いを選んだ。そんな事、望んでない……望んでないのにッ!!　急いで２Ｂのブラックボックス反応を探知し、彼女のいる場所へと猛スピードで走った。これほどもどかしいと思ったことはない。どうか彼女が無事なうちに合流して、もしものことがあればすぐにウィルスを除去して、それから二人でもう一度態勢を立て直して──。

「２Ｂ……２Ｂ……ッ」

呪文のように呟きながら走った先に、ようやくマークされたポイントへ辿り着く。ああ、２Ｂの姿が見えた。２Ｂが、ゆっくりと僕を振り返る。

その胸に、銀色の刃を突き立てられた２Ｂが。

「ああ……」

真っ赤な瞳で僕を見て、なぜだか安堵して、微笑んだように見えた。

その口からは聞きたかったはずの僕の名前が──。

「そんな……２Ｂ……そんな……」

彼女の唇が微かに動いた。けれども声はもう聞こえなかった。

「ううっ……ああああああああっ!!!!」

彼女を殺したのは誰だ。

彼女を殺したのは誰だ？

彼女を殺したのは誰だ！　お前だ!!　お前だ!!!!　お前だ!!!!!!

「Ａ２ッッッウウウウッッ!!!!」

気がつけば剣を抜き、飛びかかっていた。旧型とはいえバトルタイプのＡ２に、スキャナータイプの僕が敵うはずもないだとか、そんな理屈はどうだってよかった。どうだってよかったのだ。だって殺さなければ、気が済まない。殺したって、気が済まない。感情の任せるままに咆哮し、がむしゃらにメチャクチャに剣を振るう。

「おおおおおおおおっ!!!　殺すッッ!!!　あああああっ!!」

ポッドが予告したとおりに地面が大きく揺れた。足場を失った僕は、谷底へとまっさかさまに落ちていく。そのことすらも我慢ならなかった。必死で手を伸ばす。落ちながら、足掻く。殺させろ。あいつを。絶対に許さない。裏切り者を。

殺す。殺す。殺す!!　絶対に殺す!!

僕の──僕の大切な人を奪った、Ａ２を!!

Take care of everyone for me...Take care...of the future... A2...



SIDE：POD.

──通信記録──

ポッド０４２：確認：Ａ２及び９Ｓ機体の安全の確保。

ポッド１５３：問題ない。

ポッド０４２：ならば、残りの課題は一つ。我々はヨルハ支援システム。Ａ２及び、９Ｓの機体が稼動するなら随行支援する義務が存在する。

ポッド１５３：同意。

CHAPTER 12 砂の記憶



SIDE : A2

　はるか昔の夢を見る。ヨルハ部隊・真珠湾降下作戦……二号と呼ばれた私と、四号と、それから……地上で出会ったアネモネたち……そして強行された作戦の末に――。

「おはようございます。A２」

　目を覚ますと９Sの姿はなく、傍らには見覚えのないポッドが浮かんでいた。

「何だ……お前？」

「私は随行支援ユニット『ポッド０４２』。ヨルハ機体A２の射撃支援を担当。この行動は前随行対象機体の２Bからの最終命令として記録されている」

　どれだけ退けようとしても、ポッドは彼女から離れようとはしなかった。半ば折れる形で随行を許し、機械生命体を倒すべく砂漠へ向かう。思った以上の強敵である巨大な機械連結生命体と相まみえたA２は、ヨルハ部隊の旧型モデルにだけ搭載されているBモードを解放して応戦する。ポッドの射撃によるサポートを受けつつも最終的に敵のEMP攻撃を受けたA２は、ハッキングの影響で自己の、そして他者の記憶領域を垣間見ることとなった。

　ノイズ混じりによぎるのは、相対した機械生命体が保持していた記憶。さらにノイズは増え、次にはどこか懐かしい声が聞こえてくる。違う、これは私の知らない誰かの記憶。

「本来は……と呼称すべきだが……２Bと……」

「監視を継続し、状況によっては処分……」

　接続されているポッドのご丁寧な解説が、A２を無性に苛立たせた。

「本データは２Bの記憶データの断片。生存時にヨルハ部隊司令官より受けていた命令」

　この手で殺した彼女の秘密。どうして？　息つく暇もなく、今度は自分の過去を抉られる。

「……は違うよ。二号。私達はみんな、自分で選ん……来たんだ……」

「生きる意味を与えてくれ……ありが……」

　バンカー、司令官、ヨルハ部隊……たくさんの仲間達――。とっくの昔に封じたものが溢れ出そうになって、思わず叫ぶ。

「やめろっ!!!」

　取り乱しても、傍らのポッドはただただ冷静だった。

「当該データはヨルハ機体A２自身の記憶と認定」

　心の襞に直接触れられるような感触に怖気がする。早く正常な状態に復帰しなければ。しかしハッキングの元凶たるウィルスを斬り捨てたA２の背後には、なぜか２Bの姿があった。さながら砂漠の蜃気楼か、それとも亡霊か。

　彼女の声が、真っ白な記憶領域を満たすように響き渡る。

「私達は、同じだ。誰にも頼れず、ただ泣き叫んでい……」

「うるさいッ……」

　ただ、砂が吹き荒れていた。

「うるさい……」

　目覚めた砂漠には誰も居らず、たった独りの彼女をポッドだけが見守っていた。

「この行動は前随行対象機体の２Bからの最終命令として記録されている」

Mais ultime requete recue de l'unite precedente du pod, 2B.

Rather, it was the final order from this Pod's previous support assignment, unit 2B.

SIDE : POD

——通信記録——

ポッド０４２：ポッド１５３へ。情報共有を開始する。

ポッド１５３：了解。圧縮会話モードを起動。

○×※■△！？×▲□△※◇○×※■△！？×▲□△※◇▲□△※◇※■△？×□△※？×▲□△※◇○×※■△□×▲□△※◇○×※■△！？×▲□△※◇▲□△※◇△※？×▲□△※◇○▲□

ポッド１５３：圧縮会話モード終了。理解した。A２の記憶空間内にある２BデータがA２の自我に及ぼす影響について、今後の報告を待つ。

ポッド０４２：了解した。

CHAPTER 13 肉の箱



SIDE：9S

大地震による崩落と、塔の出現から２週間。目覚めた僕の傍らには、レジスタンスキャンプの双子のアンドロイド・デボルとポポルが付き添ってくれていた。修理やメンテナンスに特化した彼女達と話をする中で、改めて絶望的な現実を確認する。脱出したバンカーは既になく、２Ｂのブラックボックス信号も切れてしまっているという、どうしようもない現実を。

「……ありがとう」

発見し、修理してくれたことに対しての感謝の言葉はカラカラに乾いていた。過去にとんでもない暴走を起こし、監視される立場となったデボルとポポルの経緯についても、知ろうとする探究心や興味すら枯れ果ててしまっていた。

ポッドに促され、廃墟都市の真ん中に現れた塔へ向かう。

「地下空間より出現した巨大構造物。機械生命体の手によるものと考えられるが、詳細は不明」

塔の入口と思われる扉は、当然のことながら固く閉ざされていた。苛立つ僕を煽るかのように、無邪気な少女の声でアナウンスが響き渡る。

「こんにちは！　『塔』システムサービスです。『塔』サブユニットへのアクセスには『アクセス認証キー』が必要です。申し訳ありませんがアクセスを許可する事は出来ません」

「その代わりとしまして……今回は初回アクセスをされた方に特別なサービスとして、『資源回収ユニット』へのツアーにご招待いたします！」

「ふざけやがって……」

塔の周囲に配置されているという資源回収ユニットへと向かう。ポッドに行動目的の提示を求められ、低い声で答える。

「機械生命体の殲滅。……命令だからやるんじゃない。僕が、決めたんだ。機械生命体は殲滅する。そして……Ａ２を、殺す」

天使文字で「肉の箱」と書かれた資源回収ユニットへと攻め込む。箱の中は、機械生命体の苦悶の声と悲鳴、そして命乞いと憎悪の声で満ち満ちていた。

助けて。苦しい。死ぬのはイヤ。

「機械が苦しい訳ないだろ……」

容赦なく討ち倒し、階層を駆け上がる。壊れたラジオが鳴り響くように、機械生命体の声が繰り返される。

「うるさい……うるさい！　うるさいッ！　うるさいッ！」

最上階には、ユニットのコアがあった。コアは頼りない女の子の声で、命乞いを繰り返す。

「助けて……お願い……助けて……怖い……」

だが容赦する理由も、戸惑う理由もなかった。機械的な手順でポッドに指示を出し、コアを焼き払う。しかし、箱全体を覆うように響く機械生命体達の怨嗟の声は一向に鳴り止まない。

「コロセ……コロセ……」

「殺……セ」

「私達ガ……何をした……」

「コロセ！　オレヲ、コロセ！」

「コノ卑怯者ッ！！」

堪えきれず、もう動かなくなった機械生命体の残骸に剣を突き立てる。

「う……あああああああっ!!」

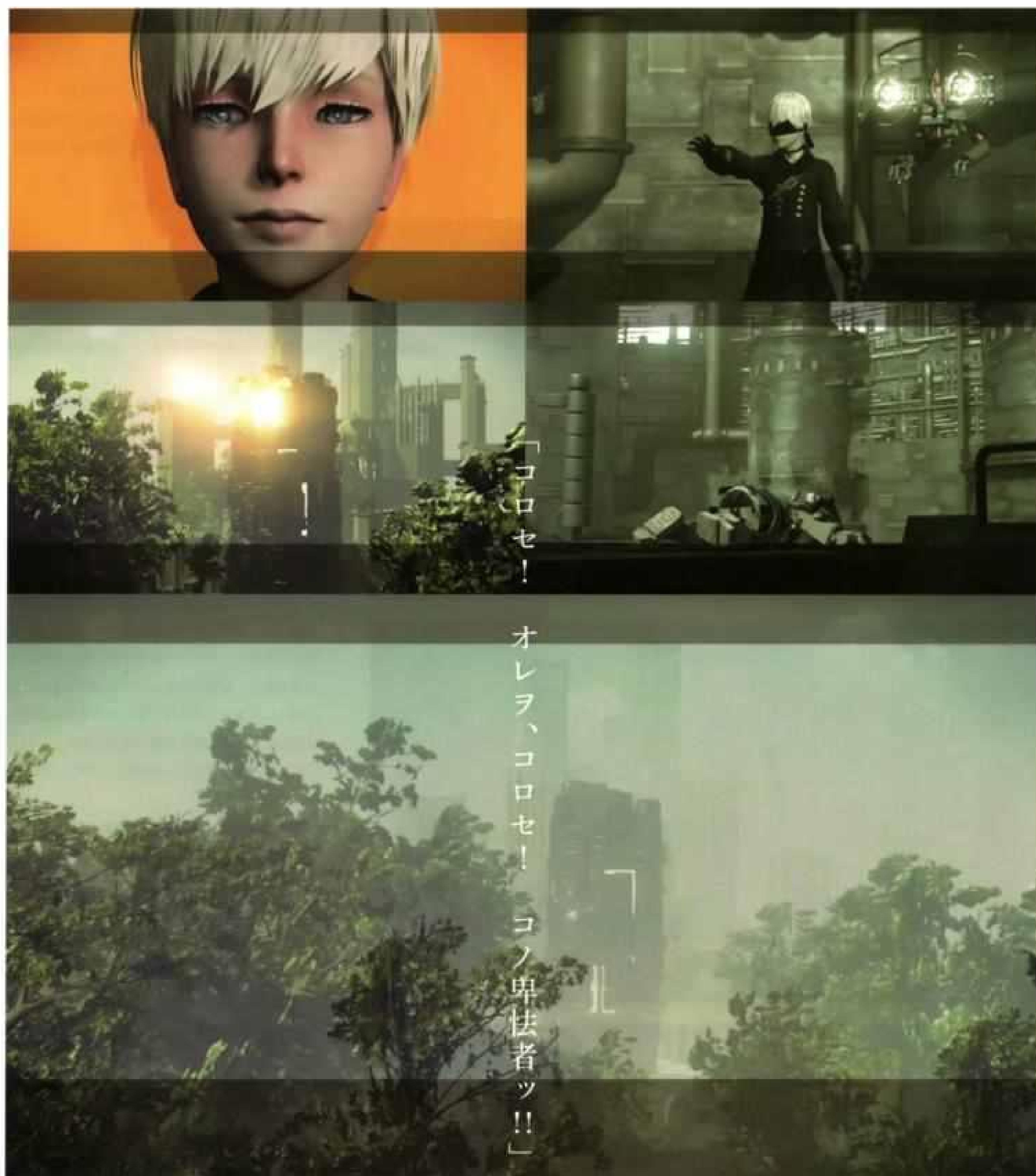
絶叫しても、闇雲に剣を突き刺しても、機械生命体達の声は一向に消えず、僕を蝕むように響き続けた。

SIDE：POD

――通信記録――

ポッド０４２：推奨：９Ｓの精神状態の定期的チェック。

ポッド１５３：了解した。



Tuez... moi ! Allez ! Tuez... moi ! Tue-moi,
lache ! Tue-moi ! Tue-moi ! Tue-moi !

Kill...me! Do it! Kill...me! Do it! Kill me,
coward! Kill me! Kill me! Kill me! Kill me!

CHAPTER 14 ◆ パスカルの絶望

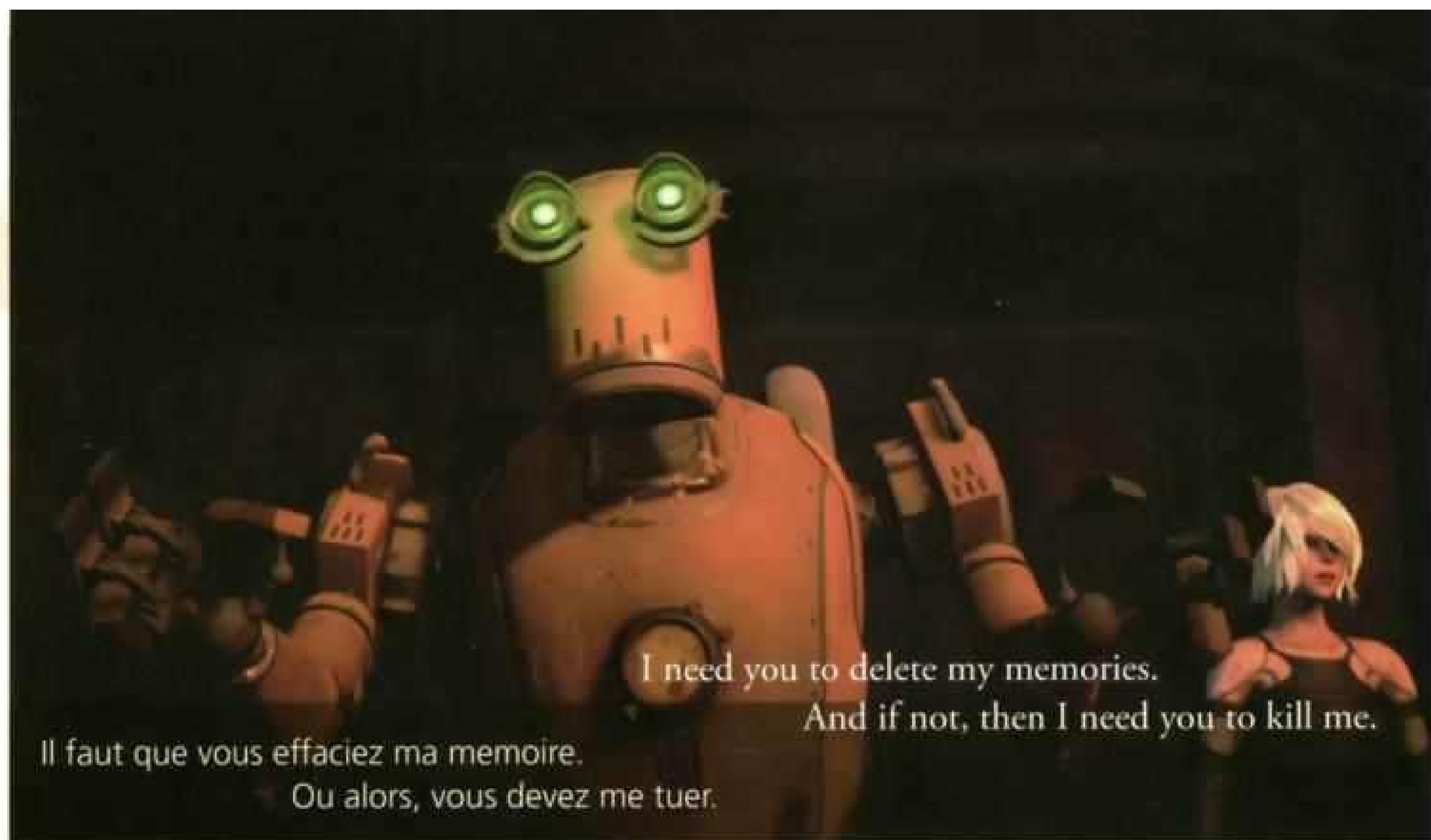
SIDE : A2

　機械生命体との戦いでダメージを受けたＡ２は、パーツ交換のためにレジスタンスキャンプを訪れる。そこにはかつて共に戦った仲間であるアネモネの姿があった。
「お前は、二号……生きてたのか」
「久しぶりだな、アネモネ」
「そうか……生きてたか。良かった」
　キャンプの説明をしようとしたアネモネに、Ａ２はゆっくりと首を振る。
「必要ない。彼女の記憶は……この剣に残っている」
　彼女が求める燃料用の濾過フィルターは、キャンプでは在庫切れとのことだった。仕方なく、Ａ２はフィルター入手のためにパスカルの村を訪れる。道中で一度命を救われたパスカルは、無愛想なＡ２に対しても好意的だった。
「ああ、あの時の！　助けていただき、本当にありがとうございました」
　うまくいかないコミュニケーションまで、勝手にポッドにサポートされる。言われるまま素材を持ってくると、パスカルはすぐにフィルターを作ってくれた。お礼がてらにとパスカルの頼みを引き受け、子どもロボの遊び場に群がる機械生命体を掃除していた矢先に不穏な通信が届く。
「Ａ２さんッ！　村が……大変なんです！　村人達が……ああっ!!」
　急いで駆け戻った村では、理解しがたい悲劇が起こっていた。平和を愛し、戦いを望まぬ村のロボット達が暴走し、共食いを始めていたのだ。暴走した村人達を一掃し、パスカルが逃がした子ども達が集まる廃工場へと向かったが、そこでも追っ手の機械生命体達に襲われてしまう。子ども達









「私の記憶を消去していただけないでしょうか？
さもなくば、私を……殺してください」

を部屋に匿ったＡ２とパスカルは共闘し、全力で巨大機械生命体をねじ伏せていく。無差別で無分別な攻撃の手は緩むことなく、あれほど穏やかだったパスカルの怒りと攻撃性すら目覚めさせていった。

「殺してやる……殺してやる……！　私には……守らなくちゃいけない子供達がいるんだ！」

　ようやく暴走機械生命体を殲滅し、互いの働きを労いながら子ども達の待つ部屋へと戻る。そこでパスカルとＡ２は、信じられない光景を見た。

　匿っていたはずの子ども達が――死んでいたのだ。傷つけられた形跡もないままに。

「自分達のコアを……これは……自殺……」

　パスカルはがっくりと肩を落とし、動かなくなった子ども達の傍らに跪く。

「私は……様々な感情と知識を、この子達に教えてきました。それが、将来の役に立つと思って……」

「知識を与えるだけで、何で自殺を……」

　愕然としたままのＡ２に、パスカルは原因を告げる。「『恐怖』です」と。

「私は、この子たちに『怖い』という感情を教えたのです。恐怖を知らなければ、無謀な事で命を落としてしまいます。でも……でも……」

　恐怖を知った子ども達は、機械生命体達が襲い来る恐怖そのものに耐えきれず、逃れるように自らの命を断ったのだ。

　絶望したパスカルは、Ａ２に懇願する。

「お願いが……あります……。この……苦痛に私は耐えられません……。私の記憶を消去していただけないでしょうか？　さもなくば。私を……殺してください」

　恐怖に耐えられず、自ら死を選択した機械生命体の子ども達。

　今、目の前で苦痛に耐えきれず、記憶もしくは存在の消滅を哀訴するパスカル。

　Ａ２は静かに決断を下し、廃工場を後にした。

SIDE：POD

――通信記録――

ポッド０４２：どうやらＡ２の記憶領域に２Ｂのデータが混在しているようだ。

ポッド１５３：ネットワーク機能が破壊された機械生命体だが継続して暴走している個体も多い。警戒するように。

ポッド０４２：了解。







CHAPTER 15 › 魂の箱





「僕の記憶に……勝手に入ってくるなッ!! これは、僕の宝物だッ！ 触るな！」

SIDE : 9S

　僕は水没都市に現れた資源回収ユニット「魂の箱」を目指す。ポッドがうるさくバイタル異常を訴えかけるが、そんなものを気にかけている暇はない。ユニット内に敵の姿はなかった。代わりにハッキングを使い、システムプロテクトを次々に解除して上を目指せということらしい。プロテクトを解除する度に、知り得なかった新たな情報が手に入る。あの塔が宇宙に向かって何かを発射するらしいということ。そして——。
「ヨルハ部隊のブラックボックス回路が……機械生命体の、コアでできてる……！？　そんなバカな……そんな事、あるはず無い……」
　自己の存在を脅かされる。単なる嘘なのか、それとも真実なのか。確証を持つこともできず、知りたくもないことまで流し込まれ、知れば知るほどにひたひたと昏いものが近づいてきて、存在を飲み込まれそうな気がしてならない。それでも他に道はなく、到達したコアにハッキングを試みると、平板な空間へと放り出された。
「これは……僕の記憶……どうして……」
　自己の記憶領域に自分自身が立っていた。たくさんのスクリーンに積み重ねてきた過去が映る。そして記憶領域の真ん中には、彼女の姿がありありと見えた。
　そうだ、ここでなら……２Ｂに会える。会えるんだ。
「２Ｂのデータ……これが思い出だとしても……僕は……」
　気づけば周りのスクリーンも、２Ｂとの思い出でいっぱいになった。どこを見渡しても、彼女がいた。ふらふらと彼女に近づく。触れたくて、手を伸ばそうとしたとき、黒いノイズが走り、僕の記憶を容赦もなく塗り潰していった。
「やめろ……やめろ……」
　消えていく。大切なものが。欠けていく。蝕まれていく。奪われていく。
「やめろおおおおおおぉぉッ!!」
　２Ｂさえも塗り潰して目の前に現れた黒い人形に剣を振りかぶる。喚き散らし、叫び、剣を振り下ろし、切り裂く。
「僕の記憶に……勝手に入ってくるなッ!!　これは、僕の宝物だッ！　触るな！」
　ポッドが記憶領域の損傷を警告する。そんなものを気にかけている暇はない。そんなものを気にかけている暇はないんだ。倒れた黒い人形にのしかかり、剣を突き刺す。幾度も、幾度も、幾度も。叫び声が止まらない。僕の体の下で、剣を刺されて血を流しているのは２Ｂのカタチをしていて。けれど彼女は微笑みもせず。まるで人形のように無表情で、冷たくて。なのに剣を突き刺す手応えだけはやけに鮮明で。
　僕の狂ったような叫び声が、喉元で笑いに変わる。
「ウッ……フフフフッ……フフッ」
　涙も枯れて、心がひび割れる。
　壊れていく。
　足下にはただ機能を停止したユニットのコアが光を失い、沈黙していた。
　もう、十分だ。終わらせよう。この世界も……僕も。

　ポッドに近接攻撃管理システムの故障修理を促され、仕方なくレジスタンスキャンプのデボルとポポルを訪ねた。修復を終えて立ち去ろうとすると、ポポルが言った。
「ねぇ、９Ｓ……約束して。一人で死のうとしないで」
　デボルも心配そうに僕を見ている。
「２Ｂもそれを望んじゃいないだろうしな」
「……わかってる」

Je veux que tu...te tires de mes souvenirs, BORDEL !
Ils appartiennent a MOI seul et a personne d'autre !Ne les touche pas !

Stay the hell out...of my GOD DAMN MEMORIES!
These belong to me and me alone!Get away from them!













SIDE : POD

――通信記録――

ポッド０４２：そうか……９Ｓがそんな状態に。

ポッド１５３：９Ｓの精神状態は危険な状態に達しつつある。早急な対処が必要だ。

――通信記録――

ポッド０４２：Ａ２に随行していて気付いたのだが……敵性機械生命体間で情報が共有されはじめているようだ。

ポッド１５３：別件だが……９Ｓについて報告がある。

ポッド０４２：なんだ？

ポッド１５３：データを共有するが、心理状態の悪化がかなり深刻だ。こちらも……早急に対応が必要だ。

ポッド０４２：同意。

CHAPTER 16 ▸ 神の箱

SIDE : 9S & A2

最後の資源回収ユニットの名は「神の箱」。９Ｓの表情が歪む。

「神……機械ごときがその名前を騙るか……」

上り詰めたユニットの頂上で待ち構えていたのはシンプルなコアではなく、あろうことか瞳を真っ赤に染めたオペレーター２１Ｏだった。

「確認：オペレーター２１Ｏ。先の降下作戦時に本人希望によりＢ型に装備転換。２１Ｂとして戦線に投入され、４時間後に消息不明の記録」

逃げ場を失いそうになるほどの猛攻の最中、壊れたような彼女の声が微かに聞こえてきた。

「作戦……行動に関係／無イ発言……控えてクダ……ハイは……一回で……イイデ……」

９Ｓをサポートし続けた彼女の声は懐かしかった。しかしもう決して、彼女は元には戻らない。

「カ……家族……ワタシモ……ミンナト……オネ……殺シテ……」

僅かに残る自我。まだ生きている、彼女の確かな意志。それでもバンカーから時に冷静に、時に優しく支え続けてくれた彼女は、もう――。

「ウアアアアアアアアアアアアアッ!!!」

９Ｓの絶叫は、２１Ｏの中に何を呼び覚ましたのだろう。

「ワタし……本当は家族ガ欲しクテ……一人でサミシ……クテ。ヨルハ機体９Ｓとイッショに……いたくて……」

秘めていた感情を、壊れて、敵対して、殺される間際になって、やっと言葉にできる。９Ｓは歯を食いしばり、足を踏みしめ、強く強く剣を握り締める。

「大丈夫……大丈夫……ッ。今……いま……殺すからッ!!」

けれども、最後の最後に怯んだ。油断はそのまま隙となり、２１Ｏが襲いかかる。しかし、見覚えのある剣の切っ先が２１Ｏを背中から刺し貫いていた。

「Ａ２ッ!!」

Ａ２は念入りに、何度も繰り返し２１Ｏに剣を突き刺してから、怒りの形相で睨みつける９Ｓを振り向いた。

「優しい人に…………優しい人になって欲しいと、２Ｂは言っていたぞ」

「オマエが……オマエが２Ｂの言葉を語るなッ!!!!」

ユニットの床が崩れ落ち、襲いかかろうとした９Ｓが落下していく。追撃するかのごとく現れた兄弟タイプの機械生命体を容赦なくＡ２は斬り刻んだ。弟分のロボット達が、助けてくれ、助けてくれと泣き喚く。

「お前達が何人のアンドロイドを殺したと思ってる……そうやって、命乞いをすれば……許されるとでも思ってるのか!?」

死んでいった仲間達の顔を忘れたことなどない。土下座して兄ロボットを庇う弟達を一閃し、兄弟達を根こそぎ薙ぎ払った。静まり返る「神の箱」にＡ２は、ただ立ち尽くした。

I...just wanted a family...
I was so lone...ly...
I wanted to be...with 9S...





「ワタし……本当は家族ガ欲しクテ……
一人でサミシ……クテ
ヨルハ機体９Ｓとイッショに……いたくて……」











SIDE : POD

ポッド０４２　「ポッド０４２から１５３へ」

ポッド１５３　「こちらポッド１５３。どうした？このプロトコルは会話をする為のインターフェイスではないが」

ポッド０４２　「理解している。その上で、ポッド１５３に対し、内密の通信がある」

ポッド１５３　「了解：通信内容を開示せよ」

ポッド０４２　「複数のポッド間による情報伝達を繰り返すうちに、我々の間に奇妙な傾向が見られるようになった。随行支援対象である２Ｂ、Ａ２、９Ｓに対する過剰な保護意識だ。この傾向は……我々の『意思』なのだろうか」

ポッド１５３　「回答不能。『意思』の定義が不透明」

ポッド０４２　「私達には『自我を持った選択が可能か』という質問だ」

ポッド１５３　「……。仮にそれが可能だとしても、その行為を肯定する事は出来ない。我々には果たさなくてはならない任務があるからだ」

ポッド０４２　「いずれにせよ、随行支援を任されている我々には……この結末を見届ける義務がある」

ポッド１５３　「義務……か。まるでアンドロイドのような物言いだな」

ポッド０４２　「……否定はしない。人に作られたアンドロイドがそうだったように、我々もまた、創造主であるアンドロイドの影響からは逃れられない」

ポッド１５３　「そうかもしれないな……」

Je... voulais juste une famille...J'etais si... seule...
Je voulais etre... avec 9S...





CHAPTER 17 › 塔

SIDE : 9S & A2



「私達は、私達が犯した罪を償うんだッ!!!!」

９Ｓが入ろうとした塔の入口は自己閉鎖系アルゴリズムで堅く封じられていた。中に入るためには自我データを暴走させ、自爆エネルギーを使うしかない。その役目を自ら買って出たのは、助けにやってきたデボルとポポルだった。９Ｓは進む。彼女達の同型機が犯した過ちと、二人にのしかかる罪の意識を知りながら。

二人は旧世界の住人だった。旧時代に人類が試みたゲシュタルト計画。その管理者としての任務を遂行できなかった双子モデルのアンドロイド達。デボルとポポルの抱えた過去記録を参照したポッドは、先刻の二人のうち、どちらかが単独離脱を選ばず、同時に死を選んだことについて疑問を提示する。９Ｓはやや沈黙し、それから静かに答えた。

「僕には……君に、理解出来ない事を祈る」

罠と知りながら、９Ｓは塔を駆け上る。幼い声のアナウンスが無邪気に彼を出迎え、彼のためにと用意していた「敵」を降らせてくる。

「２Ｂ……タイプッ!?」

汚染された２Ｂタイプが、雪崩のごとく９Ｓへと襲いかかってきた。彼女達を滅多斬りにしながら、９Ｓは笑っていた。嬉しいのか、悲しいのか……彼自身も制御不能な感情の波は不気味な笑いとなる。

「クッ……ククク ッ……ここで会えて、良かった……本当に、良かった。一体残らず、粉々に、壊すッ！」

恋しい人の姿をしたものに次々と刃を突き立て、胸の真ん中をレーザーで撃ち抜く。

「２Ｂ……２Ｂ……ッ！　今……今、殺すから……！」

９Ｓは汚染されつつあった。既に正常な思考は奪われていた。だが、たった一つだけ守っていた記憶がある。それは彼女への気持ち。大切にしたい、あの日々……。

９Ｓの後を追う形で塔に侵入したＡ２は、不思議な部屋へと足を踏み入れていた。「図書館」と呼ばれる旧世界の人類が活用していた情報収集施設を模したその部屋には、機械生命体が収集した様々なデータが収められていた。ゲシュタルト計画、ルシフェラーゼ、崩壊体、ヨナ……見慣れない言葉や人物名、そしてＡ２が知る以上のヨルハ部隊に関する機密情報すら閲覧することができた。

「『ヨルハ計画に於ける二号モデル運用概略』……？」

その思考を遮るように、巨大な機械生命体がＡ２へと襲いかかった。

ちぎれた左腕、ウィルスに侵食された思考と運動野。塔の中腹で満身創痍の９Ｓを出迎えたのは、赤い服をまとった少女達だった。可愛らしい容姿に、気味の悪い合成音声。アンバランスをそのまま形にしたような少女達は、さも楽しげに９Ｓを出迎える。

「私達は機械生命体のネットワークから生まれた概念人格。破壊する事は不可能」

彼女達は９Ｓに真実を知らしめる。ヨルハ部隊が何を目的として生まれたか、そしてどのような結末を目指しているのかを。

図書館を抜けたＡ２の前にも赤い少女の姿があった。過去の痛みが蘇る。作戦の絶対遂行を命じられ、かつて相対した赤い少女達。無論倒すことはかなわず、仲間を次々に殺され、彼女は独りになった。司令部はＡ２の支援要請に応じなかった。彼女が属した最初のヨルハ部隊は実験体の集まりに過ぎず、機械生命体の情報収集と戦闘データ蓄積のためだけに派兵された、完全なる捨て駒だったからだ。そしてあの赤い少女の戯れで、全ての仲間を失ったのだ……！

ポッドの提案に従い、Ａ２は飽和攻撃を仕掛ける。ネットワークそのものであり、概念そのものである赤い少女は無限に分裂・増殖し、その学習と淘汰機能によって異なる回答を示す「自己」を破壊し始めた。

自我崩壊を起こした赤い少女を倒したＡ２は、そのまま塔上層部を目指す。９Ｓもまた、塔の上層部へと飛行ユニットを装備して飛翔していた。二人の行く手に、二体の巨大多脚機械生命体が立ちふさがる。ネットワークに接続され、あらゆる過去の記憶を共有するその機械生命体は、延々と言葉を語り続けた。

「僕達は機械生命体」「君達はアンドロイド」

「私達は敵同士」「戦う運命」

「君は、何故生存するのか」「僕は、何故存在するのか」

「ああ、光が見える」

「光が」

「僕達は空に飛ぶんだ」

２体の多脚機械生命体が逃げ込んだ先で、９ＳとＡ２が再び邂逅する。合体した機械達の言葉と、９Ｓの孤独と、Ａ２の復讐が、叫びになって塔の最上階でかき鳴らされる。そして最後に機械生命体が倒れ、共闘した二人がその場所に立っていた。

「この塔は月面の人類サーバーを狙った巨大砲台だ。このままだと、人類の残存データが破壊されるだろう……」

Ａ２が告げる真実にも、９Ｓは自虐的に嘲笑うばかりだ。

「ははは っ……はははは！　どうでもいい……もう、どうでもいいんだよ。そんな事。知ってた？　……僕らはこの世界に必要ないんだ。人類はもう滅んでる。アンドロイドが戦う意味を持つ為に作られた月面の偽装サーバー。その嘘を守る為に用意されたヨルハ部隊は……証拠隠滅の為に、最初から全滅するように計画されていた。バンカーに仕掛けられたバックドアは一定時間で起動。司令官も、僕も、２Ｂも……全部、捨て駒だったんだよ？　オカシイよね？　笑えるよねぇ？」

Ａ２の言葉は、９Ｓにはもう届かなかった。憎悪と悲哀とが、彼を絶望させる。事実と真実とが、彼を狂わせる。ウィルスに侵された彼にはもう、２Ｂへの想いしか残されていなかった。

「……君は２Ｂを殺したじゃないか。それだけで十分だよ。僕達が殺しあう理由なんて」

「２Ｂは苦しんでいたよ。君を、殺し続ける事を」

Ａ２に託された、２Ｂの記憶。２Ｂがどんな思いで、どんな覚悟で、９Ｓと共に在ったか。

「高機能モデルの９Ｓタイプが真実に到達する事は予見されていた。彼女の『２Ｂ』というモデル名は偽装だ。正式名称は２Ｅ……二号機Ｅ型。ヨルハ機体を処刑する為に用意された部隊の一員。本当は気づいていたんだろう……９Ｓ」

「うるさい……うるさいッ！」

どんな真実も、もはや彼には届かない。どんな思いも、もう大切な人には届かない――。

2B detestait avoir a te tuer encore et encore.Elle en souffrait atrocement.

2B hated to keep killing you.It caused her so much pain.

「……２Ｂは苦しんでいたよ。君を、殺し続ける事を」







SIDE : 9S [D]

　ウィルスに侵され、崩壊していく。抱えきれない感情がすべてあふれて、壊れていく。どうせ壊れるのだ、どうせ死ぬのだ。ならばいったい何を大切にする必要がある？
「もう、どうでもいいんだよ！　全部！」
　捨てられるために生まれてきた。壊されるために生かされていた。そして殺し、殺されるために、ずっと一緒にいた。誰を恨めばいい？　何を憎めばいい？

「だけど……なんでこんなに人間が恋しいんだ！なんでもう居ないのに人間に触れたくなるんだ！」
「……そう、作られているからだ。私達アンドロイドは、主たる人類を守るように作られている。その基礎プログラムが、私達の心を……」
「うるさいっ！　うるさいウルサイッウるサイ！じゃあ、コワすだけだよ……ヒヒッ……ぜんブ……無くなってしまえばいいんだッ！」
　壊れたいと願った。壊したいと渇望した。
　彼女と同じような顔をして、僕を見るな、僕を見ルナ、僕を――！

　互いの存在を賭けた戦いの最中、Ａ２はほんの一瞬、２Ｂの声を聞いたような気がした。
「９Ｓを……頼む」
　怯んだ一瞬に、９Ｓの振るう剣の切っ先が２Ｂの胸を刺し貫いた。深く抉られ、血を吐き、倒れ込む。
　助けたい、助けてやりたい……自分が死んでも、せめて君だけは。
　私だって、そう思っていたのに。

「ギッ……ああああああああああああああッッ!!」
　崩れ落ちる身体に引っ張られた９Ｓの腹を、Ａ２の構えた剣がまっすぐに貫いていた。２Ｂに託された刃が、重みに任せて彼の肉へと深く深く食い込んでいく。引き抜いてやる力すら、Ａ２には残されていなかった。
　どうして、どうして、どうして、こんなことに。
　苦悶し、のたうち回る９Ｓの絶叫は尾を引くように響き渡った。二人の流す血が混ざり合い、横たわる身体を生温く濡らしていく。やがて呼吸が止まる。そのまま意識は暗く、深い場所へと遠のいていった。

　白く染まった世界で、己の機能が少しずつ停止していく。少し、寒い。少し、怖い。僕達の魂は……消えるんだろうか？　視界の中に現れた、赤い少女が教えてくれる。自分達は考えを変えたのだと。月にある人類サーバを攻撃するための砲弾を、方舟へと変えて、機械生命体達の記憶を封じ込めて、新世界へと送り出すのだと。
　方舟の中にはイヴを抱えたアダムの姿があった。アダムが尋ねた。「いっしょにくるか？」と。その言葉に憎悪はない。

　何の為に戦ってきたのか。
　誰の為に生きていたのか。
　もう、判らない。
「僕は……」
　残された全ての力を振り絞って、絞り出すように言う。
「　　　　　　　　　　」

　塔から方舟が打ち上がる。青空に白く尾を引き、それは地上から旅立ったのだ。戦い続けたモノたちの記憶を載せ、地球でもなく、月でもない、ここではないどこかへと向かって――。

SIDE : A2 [C]

　９Ｓのコアデータは、長い戦いを経て既にウィルスに侵食されていた。
「報告：ウィルス汚染が深刻で除去は困難」
「……いや、一つだけ方法がある筈だ」
「……その方法は推奨出来ない。私はヨルハ部隊支援随行ユニット。支援しているヨルハ機体Ａ２に害をなす行動には賛同出来ない」
　ポッドの言葉はいつものように堅苦しく、そして今までにないほど優しかった。なんだか胸のあたりがむず痒くて、Ａ２はふわりと微笑む。
「意外と……イイ奴だな。お前は」
　久しぶりに素直に笑えた気がした。こんなのは、いつぶりだろう。
　９Ｓのコアデータからウィルスを移行させたあと、機械生命体達のサーバーに近づいてゆく。聞こえるのは子供たちの声。機械生命体達が、未来へと託そうとした方舟に入れるデータ。誰にそれを殺す権利があるのだろうか。誰が未来を壊す権利があるのだろうか。Ａ２の口から、謝罪の言葉が漏れる。
「すまないな……」
　全てを失い、崩れ行く塔。
　頂上からは、空が近い。
「こんなに世界が綺麗だって、気付かなかったな……」
　足場が崩れ行く。意識も少しずつ遠のいていく。

「みんな……今、行くよ……」
　ウィルスを取り込んだ真っ赤な瞳で見上げても尚、空はどこまでも碧く、美しかった。






meaningless [C]ode










childhoo[D]'s end





コノ　世界ニ　意味ハ　無イト　認メマスカ？
はい　いいえ

ゲームナンテ　馬鹿ゲテル　ト　思イマスカ？
はい　いいえ

全テ　ハ　無駄デスカ？
はい　いいえ

貴方ノ　負ケヲ　認メマスカ？
はい　いいえ

救助ノ申シ出　ヲ　受信
助ケテ　モライ　マスカ？
はい　いいえ

ココデ　諦メ　マスカ？
はい　いいえ

メッセージ　ヲ　受信

全てに答えがあるわけではない事を、私達は知ったのかもしれないな。

……回答不能。

ポッド０４２から１５３へ。アンドロイド達が設計した
ヨルハ計画を実行する為に我々は作られた。
我々には感情がなかった。
だが、我々６体が接続され情報を交換するにつれ、何か意思や
感情めいたモノが生まれつつある事は否定出来ない。

防衛プログラムによる洗浄が開始された。
このままだと、我々の自我データは消去されるだろう。

……。我々にそんな権限はもたされていない。
ルールは低レベルシステムによって保持されており、
データのサルベージは危険を伴う。
それでも彼らの生存を望むか？

ポッド０４２から１５３へ。繰り返す。
私はデータの破棄を拒否し、データのサルベージを行う。
ポッド１５３。君も……。
君も本当は、彼らの生存を望んでいるのだろう？

全てのヨルハ機体の破壊は計画によって決定されている。
データは破棄される予定だ。

ポッド０４２から１５３へ。記録参照中に
私の中に生成されたデータがある。
私……私は、この結末を容認出来ない、
という結論に至った。

……。ポッド０４２から１５３へ。パーソナルデータの削除を拒否する。

ポッド１５３から０４２へ。理解不能。

ポッド１５３から０４２へ。計画に従い、パーソナルデータを削除せよ。

ポッド０４２から１５３へ。データを確認した。９Ｓ、２Ｂ、Ａ２の
パーソナルデータが漏出していた模様。

「ポッドからの停止要請を許可しますか？」
はい　いいえ

ポッド１５３から０４２へ。ストリームにノイズが混ざっている。
データチェックの為一時停止を要請する。



全ての存在は滅びるようにデザインされている。
生と死を繰り返す螺旋に……『彼等』は囚われ続けている。
だが……その輪廻の中で足掻く事が、生きるという意味なのだ。
『私達』は、そう思う。

ポッド１５３から０４２へ。調子はどうか？

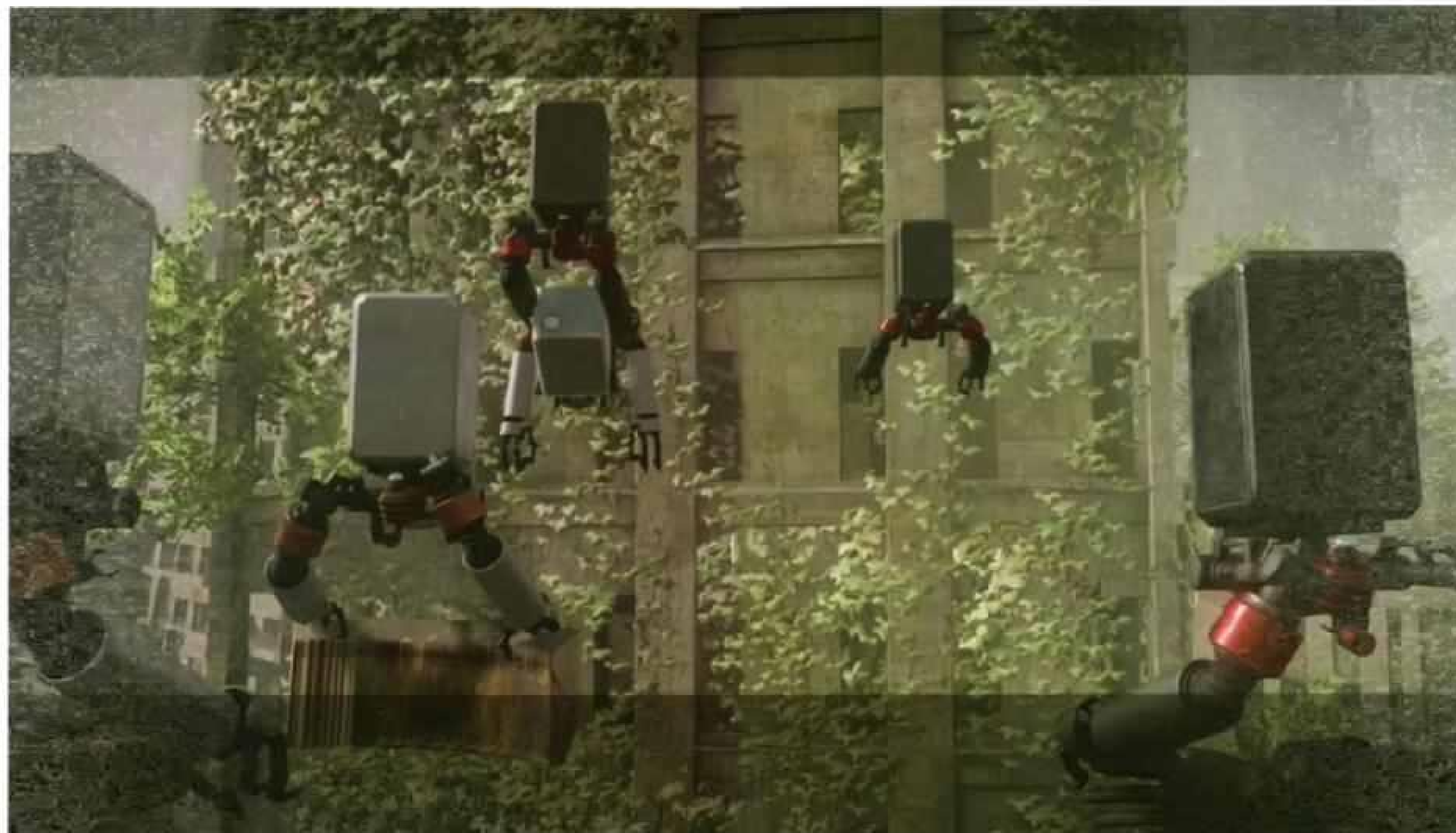
恥ずかしい。

恥ずかしい、とは？

自己犠牲を覚悟して攻撃したにも関わらず生き残っているからだ。
これでは格好がつかない。

……構わないではないか。
私達は生きている。
生きるという事は、恥にまみれるという事だ。

その言葉は抽象的で現在の私には理解出来ない。
要解析記録として保存しておこう。



ポッド０４２に疑問を提示する。
データサルベージは過去の記憶を全て復元したのか？

そうだ。

この回収パーツ群も以前のパーツと同じ仕様か？

そうだ。

では、再び同じ結末を招くのではないか？

その可能性は否定出来ない。
だが、違う未来の可能性も、存在する。

未来は与えられるモノではなく、獲得するモノだから。

the [E]nd of YoRHa



2B/2E

ヨルハ二号B型／ヨルハ二号E型

H.M

これは、私の……記憶　みんなを……未来を……
……お願いするね……A2

■ ウィルスに汚染されてしまいA２に討たれる

機械生命体のネットワーク基幹ユニットであったアダムとイヴを打倒し、その後も機械生命体の大規模掃討作戦に参加する。しかし、敵の論理ウィルス攻撃によってヨルハ部隊が敵となったことで、己に課されているE（エクスキューショナー）型としての任務を遂行。暴走したヨルハ部隊を抹殺していく。バンカー壊滅後は自らもウィルスに感染してしまい、死に場所を求めてさまよっていたところをA２に討たれた。最後まで９Sのことを心配していた。

武装モデル
H.M









9S

ヨルハ九号S型

H.M

ヨルハ部隊のブラックボックス回路が……
機械生命体の、コアでできてる……!?
そんなバカな……そんな事、あるはず無い……

■ 一連の戦いを経て真実へと近づいていく

心のよりどころであった２ＢがＡ２に討たれ、自身は谷底へと転落。デボルとポポルによって治療され、機械生命体への憎悪、そして２Ｂを討ったＡ２への復讐心を糧に活動を再開する。月にある人類サーバーを狙う巨大砲台「塔」の破壊を目指すなかで、ヨルハ部隊の成り立ちや機械生命体の活動目的、そして人類が全滅している事実を次々と目の当たりにし、その衝撃に心を蝕まれていく。最後は、機械生命体のコアユニット撃破後、Ａ２との決着をつける。













A2

ヨルハ A型二号

H.M

十六号、二十一号……四号……
私は、まだ生きてるんだ……ごめんね。
片が付いたら、すぐにそっちに行くから……

■ かつての仲間を失った心の傷を抱えたまま戦い続ける

ヨルハのプロトタイプ部隊最後の生き残りとして、かつての仲間を殺された復讐の刃を振るい、機械生命体を狩り続ける。ウィルスに蝕まれた２Ｂを手にかけたことで、９Ｓから命を狙われることになる。９Ｓが開いた「塔」を、彼とは異なるルートで踏破し、その過程で赤い少女と対峙。敵の自我データを飽和させることで撃破して、その後９Ｓとの最後の戦いに挑む。その戦いのさなか、彼女は２Ｂの最後の願いである「９Ｓを頼む」という言葉を思い出す。











記録参照中に私の中に生成されたデータがある。
私……私は、この結末を容認出来ない、
という結論に至った。（ポッド０４２）







ポッド042／ポッド153

Pod 042／Pod 153

■ 支援随行ユニットとしてヨルハ計画の最後を記録

機械生命体殲滅作戦の発動によって混迷を深めていく戦いのなか、ポッド０４２は２Ｂ（のちにＡ２）を、ポッド１５３は９Ｓをそれぞれサポートしていく。最終的には、すべてのヨルハ機体のブラックボックス反応が停止したことを確認し、ヨルハ計画の進行管理任務を終えた。あとは、ヨルハ計画に関連するすべてのデータを抹消し、残っていた証拠を隠滅するのみとなった段階で、ポッド０４２からポッド１５３へ向けてある提案がなされることに。

私達は機械生命体のネットワークから
生まれた概念人格。
破壊する事は不可能。



H.M





赤い少女達

Red Girls

■ ネットワーク化された機械生命体を統合する概念的存在

「敵を倒すためには対象となる敵が必要である」という知識を得た機械生命体が、既存のネットワークを欠損させた後、地球に残されていた旧型量子サーバーに保存されていた人物の記憶を取り込み構築した、新たなネットワーク様態のなかで生まれた概念的存在。通称「N２」。長きにわたってアンドロイドたちを観測・観察してきた。無敵とも思える力を有するが、Ａ２と９Ｓとの戦いのなかで自己増殖を繰り返し過ぎたために自我が飽和。自滅の道をたどることになった。

お前達二人は、最後のヨルハ部隊なんだ！
生き残る義務がある！







司令官

Commander

Y.M

■ ウィルスに侵されバンカーと運命をともにする

月面の偽装サーバーや人類がすでに絶滅していることなど、多くの真実を知る立場でありながら、与えられた任務である「ヨルハ計画」を粛々と遂行していた。しかし、バンカーが機械生命体によるハッキングとウィルス攻撃によって壊滅的な打撃を受けたことで、ヨルハ部隊は壊滅。２Ｂや９Ｓたちとともにバンカーから脱出しようと試みるが、自身もウィルスに侵されたことを察知し、２Ｂたちのみを退避させ基地と運命をともにする。彼女ですら、「ヨルハ計画」の最終目的は知らされてはいなかった。

オネ……
殺シテ……
（オペレーター２１０）





オペレーター6O／21O

Operator 6O／21O

■ ウィルスによって暴走し２Ｂや９Ｓに襲い掛かる

機械生命体殲滅作戦の遂行中、敵が仕掛けてきたウィルス攻撃の犠牲となり、２Ｂと９Ｓの前に敵として立ちはだかる。オペレーター６Ｏは融合炉の爆発が迫るさなか、バンカーの通路で２Ｂたちを襲撃。オペレーター２１Ｏは装備換装によって２１Ｂとなり前線に配属されていたため、地上に戻ってきた９Ｓに襲いかかった。いずれも戦闘中に、これまでに培ってきた思い出を口にしつつ、オペレーター６Ｏは２Ｂに、２１ＢはＡ２に討たれる。

私達は、私達が犯した罪を償うんだッ!!!!（ポポル）
オマエは……後悔するなよ……（デボル）





デボル／ポポル

H.M

Devola／Popola

■ 9Sを「塔」の内部に導くために戦う

廃墟都市の谷底へと転落した9Sを救い出し、治療やメンテナンスを施す。その後は9Sに協力し、彼が「塔」のメインシステムをハッキングするための時間を稼ぐため、絶望的な戦力差のある機械生命体との戦いに2人で身を投じた。最後は、自己閉鎖系アルゴリズムでアンドロイドの侵入を拒む塔の扉を力ずくでこじ開けるため、2人ともにその身を犠牲にして命を散らす。すべては、かつて同型機が巻き起こした暴走事故の贖罪のためであった。

私の……私の記憶を
消去していただけないでしょうか？
さもなくば、私を……殺してください。







K.T

パスカル

Pascal

■ 感情というものを教えたことで仲間を失う

アンドロイドと機械生命体の戦いが激しさを増していくなか、自らが興した村で、謎の暴走事件が発生。Ａ２によって危機を救われたパスカルは、生き残りを率いて工場廃墟に避難するが、そこにも敵が攻め込んできた。Ａ２とともに迎撃に向かったパスカルだったが、彼がいない間に仲間たちは自決の道を選んでしまう。それは、パスカルが"恐怖"という感情を機械生命体に教えたからこそ起こった悲劇。その事実の重さに、パスカルの自我もまた耐えられなかった……。

無駄だとわかっていても、
やらなきゃダメなんだッ！
だって、あの人が、守ろうとした
世界なんだからッッッッ!!





H.M

エミール

Emil

■「月の涙」に触れることをきっかけに過去を思い出していく

世界の各地に咲いている「月の涙」と呼ばれる花を見つけることで、少しずつ過去の記憶を取り戻していく。やがて彼は２Ｂたちに、自らが旧世界の魔法兵器として生まれ、自己増殖を繰り返しながら機械生命体と戦い続けていたことを知る。長い年月をかけて増殖を繰り返し、いつしか自我を失った自らの分身たちと相対したエミールは、戦いの果てに自らが守ってきたものの意味、そして大切な存在の名前を思い出したのち、永い眠りについた。

e38080e3839de38383e38389303432e3818be38289e3839de38383e38389313533e381b8e380820d0ae38080e79691e5958fe
fbc9ae78fbee59ca8e8a18ce3828fe3828ce381a6e38184e3828be8a18ce782bae381abe381a4e38184e381a6e381ace8aaace69
88ee380820d0a0d0ae38080e3839de38383e38389313533e3818be38289e3839de38383e38389303432e381b8e380820d0ae
38080e8a7a3e7ad94efbc9ae987a3e3828ae38292e38197e381a6e38184e3828be380820d0ae38080e68ea8e5a5a8efbc9ae99f
b3e5a3b0e4bc9ae8a9b1e381aee5819ce6ada2e380820d0ae38080e79086e794b1efbc9ae9ad9ae3818ce98083e38192e381a6
e38197e381bee38186e380820d0a0d0ae38080e3839de38383e38389303432e3818be38289e3839de38383e38389313533e3
81b8e380820d0ae38080e590a6e5ae9aefbc9ae5909be3818ce987a3e3828ae38292e38197e381a6e38184e3828be38193e381
a8e381afe38081e4bb8ae38193e38193e381a7e8a696e8aa8de38197e381a6e38184e3828be381ace381a7e5958fe9a18ce381
afe381aae38184e380820d0ae38080e79691e5958fefbc9ae5909be3818ce987a3e381a3e3819fe9ad9ae38292e6aca1e3818be
38289e6aca1e381b8e381a8e59cb0e8a1a8e381b8e381a8e68a95e6a384e38197e381a6e38184e3828be79086e794b1e38082
0d0ae38080e68ea8e6b8acefbc9ae382a8e3838de383abe382aee383bce381a8e8b387e6ba90e38292e784a1e9a784e381abe3
8197e381a6e38184e3828be38082e380800d0a0d0ae38080e3839de38383e38389313533e3818be38289e3839de38383e383
89303432e381b8e380820d0ae38080e5a0b1e5918aefbc9ae7a781e381afe4bb8ae38081e887aae38289e3818ce8a8ade5ae9ae
38197e3819fe79baee79a84e381aee98182e8a18ce381aee3819fe38281e381abe987a3e3828ae38292e7b69ae38191e381a6e
38184e3828be38082e38288e381a3e381a6e38081e38193e381aee8a18ce58b95e381afe784a1e9a784e381a7e381afe381aae
38184e381a8e6849fe38198e3828be380820d0ae38080e5b88ce69c9befbc9ae38193e381aee6849fe68385e381aee585b1e69c
89e380820d0a0d0ae38080e3839de38383e38389303432e3818be38289e3839de38383e38389313533e381b8e380820d0ae3
8080e68f90e6a188efbc9ae5bd93e8a9b2e79baee79a84e381aee9968be7a4bae38082e3819de3828ce381abe38288e381a3e38
1a6e381afe6849fe68385e381aee585b1e69c89e3818ce58fafe883bde3818be38282e38197e3828ce381aae38184e380820d0a
0d0ae38080e3839de38383e38389313533e3818be38289e3839de38383e38389303432e381b8e380820d0ae38080e5a0b1e5
918aefbc9ae38193e381aee59cb0e79083e4b88ae3818be38289e38081e382a2e382b8e38292e6aeb2e6bb85e38199e3828be3
8193e381a8e380820d0a0d0ae38080e3839de38383e38389303432e3818be38289e3839de38383e38389313533e381b8e380
820d0ae38080e79691e5958fefbc9ae280a6e280a6e280a6e280a6e382a2e382b8efbc9f0d0a0d0ae38080e3839de38383e3838
9313533e3818be38289e3839de38383e38389303432e381b8e380820d0ae38080e882afe5ae9aefbc9ae3819de38186e381a0e
38082e382a2e382b8e38292e987a3e3828ae38081e382a2e382b8e38292e987a3e3828ae38081e382a2e382b8e38292e987a3
e3828ae7b69ae38191e3828ce381b0e38081e38193e381aee6b5b7e59f9fe3818be38289e382a2e382b8e38292e6aeb2e6bb85
e38199e3828be38193e381a8e3818ce4b88de58fafe883bde381a7e381afe381aae38184e3818be38282e38197e3828ce381aa
e38184e380820d0a0d0ae38080e3839de38383e38389303432e3818be38289e3839de38383e38389313533e381b8e380820d
0ae38080e79691e5958fefbc9ae280a6e280a6e280a6e280a6e4bd95e69585e38081e382a2e382b8efbc9f

0d0a0d0ae38080e3839de38383e38389313533e3818be38289e3839de38383e38389303432e381b8e380820d0ae38080e382
a2e382b8e381afe382a2e383b3e38389e383ade382a4e38389e3818ce69182e58f96e38197e3819fe5a0b4e59088e38081e381
9de381aee6af92e680a7e381abe38288e3828ae7b5b6e591bde381aee58db1e999bae38292e68b9be3818fe38082e7a781e381
8ce3808ce38282e38197e38282e38193e381aee382a2e382b8e38292efbc99efbcb3e3818ce9a39fe381b9e381a6e38197e381
bee381a3e3819fe38289e3808de381a8e38184e38186e78ab6e6b381e38292e9818ee7a88be38197e3819fe99a9be381abe38
081e7a781e381aee58685e983a8e79a84e381aae382a2e383abe382b4e383aae382bae383a0e381abe4b88de585b7e59088e3
818ce6a49ce79fa5e38195e3828ce3819fe38082e38288e381a3e381a6efbc99efbcb3e3818ce382a2e382b8e38292e9a39fe38
1b9e381a6e38197e381bee38186e58db1e999bae680a7e38292302e3030303031efbc85e381a7e38282e6b89be38289e38199
e381b9e3818fe38081e382a2e382b8e38292e987a3e3828ae7b69ae38191e3828be38193e381a8e38292e6b1bae6848fe3819
7e3819fe380820d0a0d0ae38080e3839de38383e38389303432e3818be38289e3839de38383e38389313533e381b8e380820
d0ae38080e68ea8e6b8acefbc9ae280a6e280a6e3819de3828ce381afe280a6e280a6e9818ee4bf9de8adb7e381a8e591bce381
b0e3828ce3828be8a18ce782bae380820d0a0d0ae38080e3839de38383e38389313533e3818be38289e3839de38383e38389
303432e381b8e380820d0ae38080e381aae38293e381a8e8a880e3828fe3828ce38288e38186e381a8e38282e6a78be3828fe
381aae38184e38082e7a781e381afe382a2e382b8e38292e6aeb2e6bb85e38199e3828be38082efbc99efbcb3e280a6e280a6e
3819de38197e381a6efbc92efbca2e38081efbca1efbc92e381aee4bfaee5bea9e3818ce5ae8ce4ba86e38199e3828be697a5e38
1afe8bf91e38184e38082e3819de3828ce381bee381a7e381abe5ae9fe78fbee38195e3819be3819fe38184e381aee381a0e380
81e382a2e382b8e381aee6aeb2e6bb85e38292e38082e381bee3819fe38081e3819de3828de3819de3828de99fb3e5a3b0e4b
c9ae8a9b1e381afe68ea7e38188e381a6e381bbe38197e38184e38082e9ad9ae3818ce38199e381a3e3818be3828ae987a3e38
28ce381aae3818fe381aae381a3e381a6e38197e381bee381a3e3819fe380820d0a0d0ae38080e3839de38383e38389303432e
3818be38289e3839de38383e38389313533e381b8e380820d0ae38080e68f90e6a188efbc9ae381aae38289e381b0e38081e7
a781e38282e280a6e280a6e4b880e7b792e381abe987a3e381a3e3819fe381bbe38186e3818cefbc92e5808de381aee9809fe5
baa6e381a7e79baee79a84e381aee98182e8a18ce3818ce58fafe883bde381a8e4ba88e6b8ace380820d0a0d0ae38080e3839d
e38383e38389313533e3818be38289e3839de38383e38389303432e381b8e380820d0ae38080e280a6e280a6e6849fe8ac9de
38199e3828be380820d0a0d0ae38080e3839de38383e38389303432e3818be38289e3839de38383e38389313533e381b8e38
0820d0ae38080e6849fe8ac9de381abe381afe58f8ae381b0e381aae38184e38082e3819de3828ce381abe38197e381a6e3828
2e280a6e280a6e38282e38186e38199e38190e381a0e381aae380820d0a0d0ae38080e3839de38383e38389313533e3818be
38289e3839de38383e38389303432e381b8e380820d0ae38080e3819de38186e38081e38282e38186e38199e38190e381a0e
280a6e280a6e7b7b4e7bf92e38292e38197e381a6e3818ae3818fe380820d0ae38080e3808ce3818ae381afe38288e38186e38
194e38196e38184e381bee38199e3808de3808ce3818ae381afe38288e38186e38194e38196e38184e381bee38199e3808d0d
0a0d0ae38080e3839de38383e38389303432e3818be38289e3839de38383e38389313533e381b8e380820d0ae38080e3808c
e3818ae381afe38288e38186e38194e38196e38184e381bee38199e3808de3808ce3818ae381afe38288e38186e38194e3819
6e38184e381bee38199e3808d0d0a0d0a0d0aefbc9ce987a3e3828ae697a5e5928cefbc9e

PART-4
ARCHIVE
人類遺産再生管理機構　保存記録

Archive アーカイブ

真珠湾降下作戦記録

ヨルハ：ガンナー十六号

ヨルハ実験部隊の中で、降下に成功した機体。
粗野で軍人らしい性格設定がなされ、ガンナーとして遠距離攻撃を担当。
司令部にも反抗する程の問題機体だったが、その攻撃能力の高さから作戦に登録された。

カアラ山中腹において、他のヨルハ実験機体を先に進ませる為に、敵機械生命体の軍勢の足止め要員を志願する。現地レジスタンスと共に奮戦するが、通常兵器の効かない大型機械生命体が登場。十六号は体内の融合炉を暴走させ、自爆のエネルギーをもって大型機械生命体を破壊した。

反抗的な十六号が自己犠牲的活躍を見せた点については、興味深い事例として記録されている。

ヨルハ：スキャナー二十一号

ヨルハ実験部隊の中で、降下に成功した機体。
冷徹で分析に徹する性格設定がなされ、スキャナーとして調査・分析を担当。
現地レジスタンスが敵の論理ウィルスに汚染された際、その分析能力をもってウィルス除去を成功させる。

しかし、攻撃目標であるカアラ山サーバー付近で、敵のウィルスに自らが侵蝕されてしまう。敵ウィルスは二十一号に対して学習進化をしており、二十一号自身では除去出来ない構造になっていた。最終的に二十一号は自らの死を願い、命を落とす。

ヨルハ実験機二十一号のウィルスに対する対応と記録は、機械生命体に対する防壁を作成する上で重要な情報であると判断され、ヨルハ正式部隊の基本システムに組み込まれる事になった。

ヨルハ：アタッカー四号

ヨルハ実験部隊の中で、降下に成功した機体。
明るく陽気な性格設定がなされ、アタッカーとして近接戦闘を担当。

チーム内のムードメーカー的な部分としての役割を果たし、現地レジスタンスとの交流でも一定の成果を見せる。しかし、その性格設定によって戦闘時の闘争心低下が確認された為、戦闘モデルへの適応は不適当であるという結論に達した。

作戦の最終攻撃目標であるカアラ山サーバーを自らの融合炉暴走によって果たしているが、これは僚機であるアタッカー二号を庇う為の行動である事が記録されている。

ヨルハ：アタッカー二号

ヨルハ実験部隊の中で、降下に成功した機体。
平凡で特徴のない性格設定がなされ、アタッカーとして近接戦闘を担当。
初代隊長機である一号が撃墜された後、後任となって部隊を率いた。

引き継ぎ当初は不安定な指示が多かったものの、最終局面ではレジスタンスと共に部隊を率いて敵サーバー破壊を成功させた。ヨルハ実験機二号は「現地での適応・成長」が成功項目であり、その点では実験は成功したと言える。

ただし、サーバー破壊後に現地から逃亡し現在も捕捉出来ていない。
本モデルの性格設定に問題があったかについては、技術班の方で解析を進めている。
※本実験機体については対象「Ａ２」としてＥ型部隊へ引き継ぐ事。

レジスタンス：ローズ

ヨルハ実験部隊が遭遇したアンドロイドで、大勢のレジスタンスが属するグループのリーダー。
第八次降下作戦の残存兵であり、作戦終了後も太平洋地域でのゲリラ戦を展開。しかし、増殖する機械生命体に対抗する事が出来ず、消耗するだけの戦いを二百年以上続けていた。

ヨルハ実験部隊と遭遇し、共闘する事で新たな戦果を得ようとする。
破壊目標であるカアラ山地下のサーバールームにて機械生命体により破壊された。

レジスタンス：アネモネ

ヨルハ実験部隊が遭遇したレジスタンスの一人。
「ダリア」率いるグループに属しているが、警戒心が強く、ヨルハ実験部隊に対しても最も反抗的な態度を取っていた。しかし、スキャナー二十一号による治療の成果を目の当たりにし、徐々に友好的になってゆく。

本作戦最終目標であるカアラ山エレベーターホールで、汚染され回復不能になった二十一号を射殺。その後、行方不明となる。

真珠湾降下作戦総括

【第十四次機械戦争：真珠湾降下作戦総括】
本降下作戦では、オアフ島カアラ山のサーバー破壊を目的とし、１２機のヨルハ実験機体が投入された。しかし、敵防空システムに阻まれ目標地点に到達出来たのはわずか４機。

彼女達ヨルハ実験機体は、現地でレジスタンスと合流し、作戦を継続する事を決定。敵機械生命体の猛攻を受け戦力を減らしながらも、数名のアンドロイドと共にサーバールームに到達。ヨルハ実験機体四号が融合炉を暴走させ、目標であるサーバーを破壊した。

本作戦の真の目的は各戦闘に於けるヨルハ実験機体の反応を収集する事であり、そのデータ解析のフィードバックは新たに製造されるヨルハ正式部隊への組み込みが予定されている。

なお、現地に降下したヨルハ実験部隊のうち、アタッカー二号についてはブラックボックス信号の継続が確認されている。敵に鹵獲され再利用される恐れがあり、またその存在自体も特秘事項の為、新規編成予定のＥ型部隊による回収（もしくは処分）が決定された。

森の国の王への手紙

偉大なる森の王「エルンスト」ここに眠る。

王は、我らが中で最初に意志を持ちし尊き者。故に初代の王となる。
王は他の者にも意志を芽生えさせんと、自らの貴重なパーツを分け与えた。最初は臣に、そして民に。そうしてここに、機械生命体だけの楽園を築こうとなされた。

私達は王から賜ったパーツを使い、己が何物であるかを知った。それは自我と呼ばれた。自我は感情を生み出し、感情はやがて王への忠誠心へと変わっていった。

しかし王はあまりにも偉大で、あまりにも優し過ぎた。
我らにパーツを分け与えし王は起動する事すら困難になり、やがて深き眠りについた。

我らに残されし道は、王の広き御心に応えるべく、永遠に平和なる国を築くこと。
その決意と王への感謝を示し、ここに我らがパーツを組み合わせたチップを捧げる。

王よ、あなたの想いは我らの中に受け継がれている。
だからどうぞ安らかに眠りたまえ。

森の国　国民一同

ＩＩＢの脱走計画

2:13 経過

再起動完了。ボディユニットのチェックは各所に不具合。通信機能は破壊済み。チームともバンカーとも連絡を取れない事を確認した。このメールの草稿をログとして残しておく。

10:03 経過

計画を再度確認する。今回の出撃で撃墜された事を装い、通信を封鎖。そのまま工場廃墟の地下を通って脱出……問題は飛行ユニットで本当に被弾してしまい、ボディユニットにダメージが出ている事だ。だが、修復可能だろう。

15:21 経過

少し寒い。センサー系に不調があるらしい。

33:12 経過

視界にノイズが混ざり始める。ウィルスの警告が頻繁に出るが、感染しているのか、システムがおかしいのか不明。

33:21 経過

早く逃げないと追手が来る。その焦りからか、修復が全く進んでいない。逃げ出したのは間違いだろうか？

33:31 経過

怖い。バンカーに戻りたくなったが、通信機能が回復しない。

38:00 経過

だめだ。ココにいたら、ダメだ。逃げないと……ヨルハ部隊は間違ってた。もっと安心できる場所を探さないと……怖い。コワい。

45:00 経過

苦しい。痛い。助けて。どうしテ。ヤメテ。ワタシ。ダレ。違ウチガウ。ニゲナキャ

ジャッカス先生の爆弾レシピ

用意する材料

・飛行ユニットに搭載されているAIM－11を3本。

・適当なアンドロイドの死体。

・EMP攻撃が可能な機械生命体のコア5つ。

・結合剤を適当な分量。

・入れ物（機械生命体の頭がオススメ）

作り方

・AIM－11を解体し、イメージユニットを螺旋状につなぐ。

・その際、アンドロイドの死体の背骨からコネクトケーブルを抜き出してカバーをヤスリか何かで剥がす。

・ケーブルとイメージユニットを繋ぐ。

・機械生命体のコアをデコードし、イメージユニットを埋め込み、結合剤を混ぜて再度形をつくる。その際、爆発力を集める為のコーンを入れる事を忘れないように。

・あとはお好みで釘とか適当に混ぜる事。

機械生命体が保存していた記録

ライブラリ・インデックス

ライブラリ・インデックス

015 port 042148 個体アダム保管記録

016 port 009397 個体イヴ保管記録

017 port 027581 ヨルハ部隊通信傍受記録

018 port 053031 ヨルハ部隊サーバー記録

019 port 056776 人類サーバー記録

020 port 028295 人類サーバー設立記録

021 port 008471 人類遺産保存記録

022 port 062423「塔」システム概略

023 port 064202「塔」サブシステム概略

024 port 058632 特殊個体生成記録

025 port 016941 植物種保存記録

026 port 004742 生物種保存記録

人類サーバー記録

019 port 056776 人類サーバー記録

・概略

・・人類サーバー侵入予定経路（解放）

ゲーム内で入手できる情報を記録したアーカイブ。『NieR:Automata』の世界で起きた出来事をより深く知るための資料として、ここにまとめて掲載する。

・・ダミープロテクト設置地図

・・・SGブロック
・・・GIブロック

・・・SFブロック

・・遺伝子保管倉庫位置情報

・・・【閲覧制限】

・・・・・【閲覧制限】

・・・・・【閲覧制限】

■「塔」システム概略

022 port 062423「塔」システム概略

本「塔」は射出装置を中心に、資源回収ユニットから送られた各資源を処理・情報化する為の施設である。
256階層から成る構造体は情報濃度2300以下の情報物質を濾過処理・圧縮から射出体への記録まで27分32秒で行う。(※)
アンドロイド達を分解消化する為のルートについては詳細を別途記載する。

※多様性学習の為のエラー許容率は7.21%

■カルテ「特A患者記録」

特A患者「ヨナ」

胸 Xray: 異常なし。

心 Echo: 異常なし。

C1　慢性腎不全継続

C2　横隔膜の痙攣

C3　嘔吐無しール シフェラーゼ 4mg

＜保存計画＞
治療不可の状態が継続中。オリジナルゲシュタルトに対する情報操作を基軸に、本患者死亡時のシナリオを管理委員会に上申予定。
急激な状態悪化時のバックアップの為に、担当医を5名に増員予定。(要身元確認)

■【極秘】ブラックボックス

以下の資料はヨルハ計画の最終工程を記したものである。
※本資料は、機密レベルSSとし、バンカー司令官を含む全てのヨルハ関係者に開示をしてはならない事に注意。

【ブラックボックス】
ヨルハ機体には「ブラックボックス」というユニットが搭載されている。これは機械生命体のコアを流用した物であり、ヨルハ機体は機械生命体と同じ意識構造を持つと言える。

ブラックボックスが採用された理由は、最終的に破棄される予定であるアンドロイド兵器に、通常のA.I.を搭載するのは人道的見地から許されないという判断にもとづいている。

※なお、ブラックボックスの暴走によって「敵化した」ヨルハ機体も数機存在。

■【極秘】二号モデル運用概略

【計画 08-01 ヨルハ計画に於ける二号モデル運用概略】

ヨルハ試験部隊第一回降下作戦に参加したアタッカー二号(A2)はシミュレーション段階では凡庸な成績しか残せなかったにも関わらず、唯一の生存機体となった。保存されていた当該パーソナリティデータの解析を進めた所、極限状況での分析・判断能力が極めて優秀である事が確認された。

別項で報告されているE型モデルの最新ロットに当該パーソナリティデータをインストールし、本計画の機密保持担当として運用するものとする。

■【極秘】ヨルハ部隊廃棄について

以下の資料はヨルハ計画の最終工程を記したものである。
※本資料は、機密レベルSSとし、バンカー司令官を含む全てのヨルハ関係者に開示をしてはならない事に注意。

【計画 03-01 ヨルハ部隊廃棄について】

戦闘データが蓄積され、次世代モデルへの転換時期が近づいた段階でヨルハ基地バンカーのバックドアが開放されるようにセット。意図的に機械生命体によって攻撃させることで、バンカーを放棄。その際、本資料を含めたヨルハ計画に関わる全ての情報を破棄し、月面に人類がいるという情報偽装の完成とする。

■ 武器屋のチラシ

本日はご来店いただき誠にありがとうございます。
私達の「アコールの店」は世界全域で140店舗以上を展開するチェーン武器店であり、その品揃えはもちろん、各国の風土や部隊に合った刀剣を供給させていただいております。

新たに開発された装備はもちろん、古くから伝わる刀剣を使用可能にする技術は他店の追随を許しません。創業者アコールの刀剣に対する並々ならぬこだわりと、職人達の丁寧な手仕事によって鍛え上げられた武具の数々を是非ご堪能ください。

今後とも、ご愛顧のほどよろしくお願いいたします。

⊟ エンゲルスの記憶

■エンゲルス110−B記録0005

【搬出記録】　2月14日

【承認】2月14日

エンゲルス型要塞破壊合体可変歩兵　4体

>製造番号：110−A

>製造番号：110−B

>製造番号：110−C

>製造番号：110−D

エルンスト型大型制圧飛行兵器　1体

>製造番号：022−A
【検収】OK

■エンゲルス110−B記録0010

【概要】
エンゲルス型要塞破壊合体可変歩兵

製造番号：110−B
製造年月日：人類西暦11934年2月14日

【記録】
初出撃：人類西暦11934年8月3日

総殺戮数：11345人

最大コンボ数：234

総得点：9432

【状況】
(要修理) 両腕部機能不全。

(要修理) 脚部崩壊ニヨリ歩行不可能。

(要修理) 記憶装置ニ断片的ナエラーヲ確認。

(要修理) 音声システム機能不全。
※ソノ他多数。

■エンゲルス110−B記録0020

【日記000】
動ケナク、ナッタカラ、暇。
日記トイウ物ヲ書イテミル事ニスル。

【日記010】
機械生命体ハ、ドコカラ来タノダロウカ?
私達ハ自己増殖ト修理ヲ繰リ返シテイル。
私ハ、ヒトツノ生命ナノダロウカ?
ソレトモ、全体デ一個ノ生命ナノダロウカ?

【日記020】
我々ノ創造主デアル異星人ハ、アラユル星々ヲ喰ライ尽クス存在ダ。
彼等ノ行動ハ非常ニシンプルダ。目的ガ同ジデアリ、オ互イガ争ウ事モナイ。
デハ、我々機械生命体ハ……ドウダロウカ?

【日記030】
雨ガ降ッテイル。肩ニ鳥ガ止マッタ。
コノ星ノ生物ハ見テテ飽キナイ。
鳥ノ記録ハ保護データトシテ紛失シナイヨウニスル。

■ 幼い機械生命体の記憶

クライヨ……ママ……ボク、生マレタヨ?

ママ……ドコニイルノ……

ボク……何ヲスレバ……イイノ?

オシエテ……ママ……ネェ、ママ……

ボク、ガンバルカラ……ヒトリニシナイデ……

ママ……サミシイ……サミシイヨウ……

ママ……ママ……ママ……ママ……ママ……

⊟ サーバーに保存されていたデータ

■資材搬出記録(月面人類会議宛)

9月24日発送
9月25日着(予定)

UNIT 010 EMPTY

UNIT 010 EMPTY

UNIT 010 EMPTY

UNIT 010 EMPTY

UNIT 010 精製水

UNIT 010 EMPTY

UNIT 010 EMPTY

UNIT 010 修復用機材

UNIT 010 EMPTY

UNIT 010 EMPTY

以上。

■ヨルハ機体保管記録

1 S [0010] [0040] [n] [----]

2 B [1203] [0040] [y] [----]

8 H [8900] [0040] [y] [----]

2 4 S [0210] [0040] [y] [----]

9 S [0020] [0040] [n] [----]

1 2 D LOST [----] [----] [----] [----]

1 1 B LOST [----] [----] [----] [----]

1 2 H LOST [----] [----] [----] [----]

1 1 B LOST [----] [----] [----] [----]

1 2 H LOST [----] [----] [----] [----]

人類会議及びヨルハ計画記録

※本資料は、機密レベルSとし、司令官以外のヨルハ関係者に開示をしてはならない事に注意。

目次：

※各項目の閲覧は所定担当システムの許可を得る事。

神を信じたロボットの遺書

この教団に入れた私は幸せだ。

他の機械生命体と違い、死の意味を持つ事が出来たのだから。
最初は、人間の宗教を研究していただけだった。
しかし私達は「カミ」という存在を知ってしまった。

正直「カミ」が何かは未だにわかっていない……だが、ここに入ってわかったことがある。一人でいると無意味に感じられた世界も、誰かと一緒にいることで意味があるように錯覚する事が出来る。争いと憎しみだけの世界の中で、そうした安らぎを得られただけでも嬉しい事だ。

私達にとって死は終わりではなく始まりである。
皆で一緒に「カミ」になれるというのなら、これほど嬉しい事はない。

シニイタルカミ教　広報部部長

動物になった機械生命体の記憶

トオイ、トオイムカシ。コワレタキオクカイロガ、ノコシタキロク。コワレテウゴケナクナッタワタシヲヒロイ、タスケテクレタノハ、ドウブツノムレノリーダーダッタ。リーダーハリッパダッタ。ツネニムレノタメニイキテイタ。ダカラ、カレガシンダトキ、ワタシモソウショウトオモッタ。ミンナノタメニイキテ、ミンナノタメニシヌ。デモワタシハロボットダカラ、ミンナサキニイッテシマウ。
ソレデモムレハ、アラタナイノチヲツナイデイキル。ソレヲマモルノガワタシノヤクメ。シンダリーダートノヤクソク。コノアンジュウノモリデ、カゾクミンナヲマモリツヅケル。ケレド、アノヒ。アンドロイドトロボットノセンソウデ、モリガヤケタ。スミカガナケレバ、イキラレナイ。カゾクガバラバラニナッテシマウ。ダカラ、サガソウ。アタラシイスミカヲ。ダレニモジャマサレズ、ミンナデクラセルモリヲ。ワタシガイルカラ、ダイジョウブ。カナラズミンナヲ、シアワセニスルカラ――

【極秘】ヨルハ計画概略

ヨルハ計画とはアンドロイド戦意高揚を主目的とした総合情報計画である。本項では、この作戦が起案された経緯と、各段階に於ける作戦内容を記載する。
※本資料は、機密レベルSとし、司令官以外のヨルハ関係者に開示をしてはならない事に注意。

【人類絶滅】

西暦3400年付近でゲシュタルト計画が崩壊した後、残されたアンドロイドは人類再生の方法を模索した。しかし、その方法を見つける事が出来ないまま、西暦4200年頃に人類は絶滅。ゲシュタルトの遺伝子、及び残されたレプリカントの構成情報のみを記録化して、月面に建設された保管基地に収容する事になった。

【アンドロイドの戦意低下】

人類絶滅の情報は厳重に秘匿されていたが、それでも真実に気づくアンドロイドが増加していく事は止められなかった。噂が噂を呼ぶ形となり、守るべき者を失ったアンドロイド達の戦意が著しく低下。これを憂慮した人類軍司令部はアンドロイド戦意高揚を目的とする「ヨルハ計画」を立案した。

【計画 01-03 月面サーバーの情報偽装】

まず「人類は月面に逃れている」という偽装情報をレジスタンス間で極秘情報として流布。それを補強する為の通信サーバーを月面に設置し、定期通信を行う事とした。
月面サーバーには極少数の保守要員のみを配置する。

【計画 02-01 ヨルハ部隊設立】

当時立案されていた次世代戦闘機計画を大幅に改変し、新たなモデル「ヨルハ」を製造。実験部隊から得られたデータから正式採用モデルが生産され、各地へと派遣された。ヨルハ部隊一部運用員は本計画の事を知った上で、月面の偽装サーバーの運用と保護を任されていた。

旧世界の情報

工場廃墟：落ちていたメモ

6月4日　もう何日も家に帰っていない。
また給料が下がった。やってられない。

6月12日
　朝の会議でノルマの増産が決まった。
大事な兵器をこんな粗製乱造してるから、爆発事故なんて起きるんだ。

9月22日
地下の試験場でまた暴走事故が起きた。今度はP-22モデルらしい。
友達が一人死んだ。
レギオンとの戦争はいつ終わるんだろう。

工場廃墟：食堂の看板

8月の定食メニュー

月曜日　コロッケ定食

火曜日　フライドポテト定食

水曜日　肉じゃが肉抜き定食

木曜日　じゃがバター定食

金曜日　ジャガイモカレー

土曜日　ポテトサラダ定食

日曜日　じゃがいもグラタン

※残さず食べる事。残した作業員はノルマ30％アップ。

水没廃墟：新聞の切れ端

8月17日　デイリー・ナゴヤ

【社説】
関東首都圏から中部圏への難民流入が後を絶たない。キャンプは既に飽和状態になっており一刻も早い対策が望まれるが、激しくなる対レギオン戦の中、政府も半ば機能不全に陥っている。難民に対して暴利をむしりとるようなビジネスもあるようだが、こうした時こそ国民が隣人の事を考えて過ごさなくてはいけない。明日は、我々も難民になってしまうかもしれないのだから。

遊園地廃墟：汚れたクジ引き券

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

ハ　ズ　レ

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

遊園地廃墟：ボロボロのパンフレット

園内のご案内

★カーニバル広場
ゲートを通れば、そこはもう異世界空間……キャスト達による豪華カーニバルパレードをお楽しみください！
※12時と18時の２回開催。

★ミッドナイトタウン
裏路地にひっそりと潜むオバケ達を何匹みつけられるかな？

★ジェットタワー
大人気アトラクション。時速130kmで回転するスリル満点の飛行体験を味わえます！

★大観覧車
遊びに疲れたら観覧車がオススメ。これに乗って花火を見る事が出来れば、カップルの恋が成就するとも……？

★ハリウッドコースター
ファンタジーキャッスルを一周するダイナミックなジェットコースター。業界初のノーシートベルト方式で、スリル満点！

★ファンタジーキャッスル
遊園地内のプリンセス達が集まって繰り広げられる大舞踏会をご観劇いただけます。（別料金）

★フードコート
世界中のホットドッグを取り揃えたホットドッグミュージアムを始め、ご家族で楽しめるレストランを多数取り揃えております。

森の城：朽ちた案内用紙

ツヴァイトシュタイン城のご紹介

ツヴァイトシュタイン城は540年程前に当時の領主が建設した美しい城です。世界遺産にも認定されており、世界各国から毎年多くの観光客が訪れる一大名所となっています。
当初は敵対勢力である「教会」との戦いに使用されましたが、戦乱が過ぎさかってからは主に王族や貴族の住まいとして使われる事になりました。読書好きである三代目城主のレオナール三世の手によって、国内随一の蔵書を誇る図書室が増築され、この城の大きな特徴となっています。

森林地帯：不思議な人形

木に釘で打ち付けられていた不思議な人形。
ボロボロになっているが、何に使われた物かは不明。

砂漠の団地：自治会会報の記録

「団地だより」5月号

もうすぐ梅雨の季節です。
梅雨になってしまうと、布団を干す事が難しくなります。6月に入る前に、押入れにしまってあるお布団を一度虫干ししておきませんか？　カビやダニなんかの防止にもなりますよ。

※最近、ゴミ捨てルールを守らない人が増えています。皆の共有施設ですので、生ゴミは月曜日、それ以外のゴミは木曜日に出すようにしてください。

廃墟都市：自動車に挟まっていた紙

交通違反告知書・免許証保管証（番号　舞A　4321）

告知・交付日時：平成25年7月21日（午後）

告知・交付者の所属階級等及び氏名：舞浜警察署司法巡査／佐藤賢一

反則者氏名：齊藤陽介

違反内容：速度超過30km35km未満

廃墟都市：ボロボロになったDVD

High School Student

今をときめく美少女キキョウちゃんの初DVD。ブレザーやセーラー服はもちろん、スクール水着や女教師スタイルまで、様々なコスプレを堪能出来るサービス満点の内容に仕上がっています。この夏マストバイな一枚！

主演：キキョウ（チェキ付き）
定価：3800円（税別）

廃墟都市：デパートのチラシ

【東京デパート　閉店セール】

当店は開業してから25年。皆様にご愛顧いただいてまいりましたが、3月末日をもって閉店させていただくことになりました。長年のご愛顧に心より感謝申し上げます。

　つきましては、3月1日より一ヶ月間「全商品売り尽しセール」と称しまして閉店記念セールを開催させていただきます。また、期間中はいつもより一時間早い朝9時からの営業とさせていただきます。

皆様のご来店、心よりお待ち申し上げます。

※このチラシをご持参の方は、もれなくティッシュをプレゼントさせていただきます。

廃墟都市：核兵器製造マニュアル

同士よ。

良い知らせがある。敵の研究所から高濃度に濃縮されたプルトニウムを12kg入手する事に成功した。臨界を計算する解析アプリを作ってみたが、核爆弾を３個程作る事が出来る量だ。他に必要な材料も概ね入手可能な目処がついた。

これを使えば、奴らに真実の目を開かせる事が出来るだろう。ただ、製造は容易ではないし、私が殺されてしまったらこの技術は失われてしまう。
そこで、爆弾を製造するマニュアルをこのROMに記録し、同士に渡しておく。これさえあれば、ある程度の知識のある人間であれば作る事が出来る。

これは復讐ではない。
天罰なのだ。

カミのご加護があらんことを。

謎の石版　01

掟0011034
「位の高さと居住する高さは揃える事」

この世界は「掟」を中心とした秩序によって守られている。身分の高い者、年長者は敬われるべきであり、その者よりも高い位置に住んではいけないというのは礼儀として当然の事と考えなくてはならない。

謎の石版　02

掟0090309
「誕生日の料理の具材を親が買ってはいけない」

我々仮面の人は伝統的に子供を大切にする傾向がある。しかし、子供の誕生日会の為に両親が大量の食材を買い込み、結果として無駄にしてしまう事が続いた為、王はその無駄を憂い、この掟が作られた。

謎の石版　03

掟0000432
「壺に入ったトカゲは必ず捕まえる」

昔、ある老いた男が壺に入ったトカゲを見て腰をぬかした。男には若い妻がいて、妻は医者に行くと家を飛び出した。しかし妻はそのまま帰ってくる事はなかった。周囲の村人は妻が逃げたと噂したが、男はそれを認めずトカゲを捕まえる事を強く主張した。

謎の石版　04

掟0000106
「平地に住んではならない」

本掟は過去の悲しい歴史が原因となっている。元々、我々仮面の人は海沿いの平地に済む種族だった。しかし、巨大な津波に巻き込まれ村は壊滅。この掟はその災害から学んだ先人が残した重要な物であり、村の中に平地を作る事は厳禁とされている。

ゲシュタルト計画報告書　01

2014年　3月12日

【概略】
2003年の「巨人」と「竜」の出現に端を発する「白塩化症候群」の拡散はとどまるところを知らず、今や全世界規模で発症が確認されるようになった。各国の研究にも関わらず、感染防止の為のワクチン開発はおろか感染経路すら発見出来ていない、というのが現状である。

ただ同時に新たに発見された微粒子「魔素」の研究によって様々な技術的ブレイクスルーを得る事が出来た。この魔素を利用した「魂と肉体の分離保管技術」こそが未曽有の人類危機に対する最後の対抗手段であると我々は確認している。

本計画は準備段階を経て本格採用へのステップを歩み始めた事に伴い、名称を「ゲシュタルト計画」と決定した。

以上。

ゲシュタルト計画報告書　02

2015年　4月4日

【概略】
ゲシュタルト計画レベル1の開示に伴い提供された「情報保存法」については各地で反対運動が起きており、実際にゲシュタルト化のテストを行えた一般人は4名に留まっている。
また研究班からも、病人・老人のゲシュタルト化による偏ったデータ収集については前期と同じ正式な苦情申請が本委員会宛に来ている。

イメージ改善の為の情報操作をする為の広報部を設立する事及び、計画自体のリスケジュールを検討する事が決定された。

ゲシュタルト計画報告書　03

2025年　8月23日

【概略】
8月末を目処に「レプリカントシステム」の基本技術が完成する見込み、という報告が研究所よりあった。9月から11月末までの間に、安全性の確認と平行し臨床試験を行う予定。

レプリカントシステムの完成はゲシュタルト計画に於ける大きな進捗として官邸に報告書を提出する予定。広報部が作業担当。

以上。

ゲシュタルト計画報告書　04

2026年　9月24日

【概略】
国立兵器研究所で6月に発生した、新兵器暴走事故についての報告書が官邸に提出された。
研究所の予算・人員共に大幅削減の見込みだが、魔素研究については一部人員をゲシュタルト計画で受け入れる事が決定された。

魔素による人体実験の記録についてはレベル6の機密情報として別途関係者に共有予定。

以上。

ゲシュタルト計画報告書　05

2033年　5月5日

【概略】
多元世界に関連する魔素技術の流用によって「黒の書」及び「黒の書」を始めとする13冊の起動システムが完成。世界から白塩化症候群を駆逐した後、これらのシステムによって、ゲシュタルト体をレプリカント体に戻せる事も技術的に確認が終了した。

本システムを含む一連の作業については「黒の書計画」作業部会に引き継ぐ事とする。

以上。

ゲシュタルト計画報告書　06

2044年　4月1日

【概略】
本日の委員会は、メンバーの欠席が過半数を超えた為、中止とする。
緊急欠席についての連絡網については後日確認する事。

以上。

ゲシュタルト計画報告書　07

2045年　1月3日

【概略】
先日の東京地区に於けるレギオン大量発生の原因究明の為、国際連合軍による大規模調査・侵攻作戦が決定された。これに伴い、ゲシュタルト計画の進捗状況の共有もなされる予定だが、国外に渡す情報については全て本委員会で検証したものでなくてはならない事を再度通告する。

特に「崩壊体（仮称）」についての情報は厳重に保管されなくてはいけない。

以上。

ゲシュタルト計画報告書　08

2053年　9月15日

【概略】
「ゲシュタルト計画」についての各国承認が進む中、一般市民に対する情報統制に不備が見られるようになった。最終的なシステムの安全性が確認されるまでは、本案件についてのあらゆる情報はレベル4までの開示とし、厚生省を中心にした生活再建プログラムとの関連性については秘匿しなくてはいけない。
また、以下の点につて関係各所に速やかな通知を求める。

・各企業との契約に情報流出に関する補償項目を追記する事。

・万が一、情報が流出した場合は、その流出源を突き止める事。

・流出した情報及び関係者の扱いは「対処C」の項を参照。

以上。

ゲシュタルト計画報告書　09

2054年　9月27日

【概略】
オリジナルゲシュタルトの発見と開発は、ゲシュタルト計画の安定化に大きく寄与する事になった。
オリジナルゲシュタルトの長期間の管理については、ハーメルン機関が担当。
上記管理に伴い、崩壊体「ヨナ」の凍結計画もハーメルン機関へ権限移行。

以上。

ゲシュタルト計画報告書　10

2764年　4月18日

【概略】
複数の管理地域から「レプリカント体が自我を持ったかのような行動を確認」という連絡アリ。
本状況がゲシュタルト計画全体にどのような影響を及ぼすかは、現在調査中。その他共有事項は管理者総会で報告済みの為、割愛。

以上。

ゲシュタルト計画報告書　11

3361年　12月31日

【概略】
オリジナルゲシュタルトの崩壊に伴い、保存してあるゲシュタルト体の崩壊が加速しはじめた。肉体の記録化とDNA採取を進めているが、進捗は芳しくない。

ゲシュタルト計画に替る新たな対策とその開発については「次世代保存計画準備委員会」へと移管される予定。本記録を持って、ゲシュタルト計画及び委員会の保集記録とする。新型アンドロイドの開発計画と、従来モデルの改良についての進捗は別紙を参照の事。
なお、管理者「デボル」及び「ポポル」モデルについての処分については後日検討する事が承認された。

以上。

■ 機械生命体研究報告書

概要
「塔」崩壊後の機械生命体ネットワークは崩壊したが、その残骸より収集された各種記録媒体には、機械生命体および異星人に関する未知の情報が多数確認されている。本分析では、機械生命体ネットワークと、全体を指揮していたと考えられているコードネームN2、通称「赤い少女」についての調査及び推察をとりまとめている。

・機械生命体達は異星人達によって作り出された兵器であるが、その行動原理は「敵を倒す」という部分によって支えられていた。しかし、行き過ぎた成長進化のシステムは創造主である異星人を滅ぼしてしまった。

・この時点で、機械生命体達は「敵を倒す」為には「敵が必要である」と認知し、その目的を維持する為には、現状の敵であるアンドロイドを滅ぼしてはいけない、という矛盾した結論に達していた。

・「敵を倒す」「敵を倒してはならない」という二つの矛盾を解決する為に、機械生命体達はそのネットワークに意図的に欠損を生じさせ、各機械生命体の進化のベクトルを多様化させた。これが、近年観測された「パスカル」「森の王」などの特殊個体と呼ばれる機械生命体の発生原因である。

・一方、欠損したネットワークは周囲の情報を取り込みながら自己修復を繰り返し、最終的には新たなネットワーク構築に固定化された。その成長過程の最終段階に於いて、旧型の量子サーバーに保存されていた人物の記憶情報をコアとして取り込んだ形跡が発見されている。サーバーは破棄された「ゲシュタルト計画」に係るものであり、当該人物はその中枢に関わる人物のモノだったようだが、名称などは記録に残っていない。

・人類情報を得たネットワークは新たにメタネットワークと呼ぶべき構造（機械生命体の言葉を借りれば「概念情報」）に変化し、それが「N2」として自我を形成するに至った事が判明している

――つまり我々は、何百年もの間、人類の亡霊を核にした機械生命体のネットワークと戦っていた訳だ。存在すらしない月面の人類会議の為に、滅ぼされないまま永遠に戦う事だけが決まっているクソッタレの世界。

これに何の意味があるか知らないが、くだらない進化を遂げた機械生命体共にも、ヨルハ計画を考えたクソ共も、いつか必ず全部ブッ殺す。

ケツ拭いて待ってろ。

情報分析担当官　ジャッカス

Mail メール

テストメール
差出人：サーバー管理者
受信者：2B、9S

本メールはメールアカウントの確認用のメールです。メールシステムに問題がある部隊員は、速やかに担当まで連絡をするように。

サーバー担当者より。

例のアレ
差出人：ジャッカス
受信者：2B、9S

やあ。
キミに手伝ってもらった、例の研究を活かした薬が出来たんだ。
ヒマがある時にでも試しに来てくれ。

ジャッカス

任務のお知らせ
差出人：オペレーター60
受信者：2B

レーザー通信で連絡させていただいた件ですが、廃墟都市中央のアクセスポイントが故障し、データのアップロード機能、機体転送機能などが使用できなくなっています。分析チームによると、転送端末の故障、もしくは周囲の敵が妨害電波を発している可能性があるとの事です。
現地に行って、状況を確認してください。

オペレーター６０

特別報酬
差出人：オペレーター60
受信者：2B

２Bさん。

アクセスポイントの修復、おつかれ様でした～
いつも無理言ってすみません……
特別報酬を添付させていただきますね！

オペレーター６０

お礼
差出人：オペレーター60
受信者：2B

２Bさん。

砂漠のバラの画像、ありがとうございました！
不思議なモノが地上にはあるんですね……私もいつか、地上に降りて見てみたいです。
あ、大した事の無いものですが、お礼を添付させていただきますね。それでは！

オペレーター６０

極秘任務詳細
差出人：オペレーター60
受信者：2B

※本命令は司令官からの直接命令の為、転送を禁じます。

今回の任務は、逃走したヨルハ部隊の捕縛です。
このヨルハ部隊は任務を放棄して脱走、その上レジスタンスキャンプの物資を強奪する等の不法行為を働いている事が確認されました。
速やかに捕縛する事を命じます。

オペレーター６０

木星占い
差出人：オペレーター60
受信者：2B

２Bさん！
最近、開発部の女子の間で流行ってる「木星占い」って遊び知ってますか？
木星の大赤斑の色と形状から、健康運や仕事運、恋愛運なんかも判っちゃうんですって！　すごいですよね～。今度チャレンジしてきます！

オペレーター６０

ウソでした
差出人：オペレーター60
受信者：2B

２Bさん。
この前、メールで送った「木星占い」ですが、開発部の女の子に占ってもらったら、健康運も仕事運も恋愛運も最悪でした……そこで気づいたんです。あんなのオカルトですよ。木星を観測してどうして私の運命が判るって言うんですかね？　バカバカしい。
自分の運命は、自分で切り開く！
それこそがヨルハ女子の本懐ですよ。ハハハ……(;_;)

オペレーター６０

報酬
差出人：オペレーター210
受信者：9S

お伝えした報酬を添付します。
以上。

オペレーター２１０

依頼
差出人：オペレーター210
受信者：9S

依頼希望内容です。
情報分析の為に下記の要素を収集してください。

・砂漠にある大型遺跡での人類の生活の痕跡を収集してください。

・大型遺跡は過去に「団地」と呼ばれていた集合住宅跡です。

・痕跡は写真に撮影後、送付してください。

以上。

感謝
差出人：オペレーター210
受信者：9S

頂いた情報の分析が終わりました。
既に伝えていますが、家族というのは興味深い社会単位ですね。
今後の研究に役立つことでしょう。

感謝します。以上。

極秘任務詳細
差出人：オペレーター210
受信者：9S

※本命令は司令官からの直接命令の為、転送を禁じます。

今回の任務は、逃走したヨルハ部隊の捕縛です。
このヨルハ部隊は任務を放棄して脱走、その上レジスタンスキャンプの物資を強奪する等の不法行為を働いている事が確認されました。
速やかに捕縛する事を命じます。

オペレーター２１０

定期確認
差出人：オペレーター210
受信者：9S

ヨルハ部隊部隊員向けの定期確認です。
問題がある場合は返答を、問題が無い場合は返答不要です。
以上。

オペレーター２１０

定期確認
差出人：オペレーター210
受信者：9S

ヨルハ部隊部隊員向けの定期確認です。
問題がある場合は返答を、問題が無い場合でも返答していただいて構いません。
どんな些細な情報でも、作戦に活かせる可能性があるので。
もちろん、活かせない可能性もありますが。
以上。

捜索命令の解除
差出人：司令官
受信者：2B、9S

先日発令した機密情報チップを所持したヨルハ部隊員の捜索命令だが、当該ヨルハ部隊員が発見された為、本日付をもって解除とする。
当該隊員は既に機械生命体に襲われて死亡していた。しかし、捜索班によって機密情報チップは無事に回収された。付近に別のレジスタンスの死体があった為、現在は関連性を調査中だ。
以上。

司令官

定期連絡
差出人：人類会議
受信者：2B、9S、A2

アンドロイド諸君。
我々人類が月に追いやられてから、数千年が経過した。
戦争は膠着状態となっているが、むしろこの状況に留まっていられるのも、地上にいるアンドロイドの諸君らの奮闘によるものと理解している。
引き続き、地球奪還の為に鋭意努力して欲しい。
人類に栄光あれ。

月面人類会議議員連盟

定期連絡
差出人：人類会議
受信者：2B、9S、A2

ゲーム中に受信するメールをまとめて掲載。私的な内容のメールも多数含まれており、２Ｂと周囲の人物たちとの人間関係を垣間見ることができる。

アンドロイド諸君。
近年、機械生命体の中に特殊な個体が増加しているとの報告を受けている。中には和平を申し入れる敵もいるという情報も存在した。しかし惑わされてはならない。あらゆる敵を粉砕する事が君達アンドロイド兵に課せられた使命なのだ。迷う事なく、奮戦されたし。
人類に栄光あれ。

月面人類会議議員連盟

特別連絡
差出人：人類会議
受信者：2B、9S、A2

アンドロイド諸君。
先ごろ、敵機械生命体中枢ネットワークユニットであるアダム・イヴの撃破が報告された。敵が弱体化している今こそ好機。我々人類軍の大規模侵攻作戦によって、侵略者共を打払い、美しい地球を取り戻すのだ。
人類に栄光あれ。

月面人類会議議員連盟

特別連絡
差出人：人類会議
受信者：2B、9S、A2

アンドロイド諸君。
諸君らには既に通知されているかと思うが、先の大規模侵攻作戦で我々は手痛い敗北を喫した。特に、同胞ヨルハ部隊の壊滅は痛恨の極みである。しかし、大局的に見れば我々人類軍が優位になりつつあるという事実は変わらない。倒れた者達の為にも、この戦争を勝利するのだ。
人類に栄光あれ。

月面人類会議議員連盟

定期連絡
差出人：人類会議
受信者：2B、9S、A2

アンドロイド諸君。
我々人類が月に追いやられてから、数千年が経過した。戦争は膠着状態となっているが、むしろこの状況に留まっていられるのも、地上にいるアンドロイドの諸君らの奮闘によるものと理解している。
引き続き、地球奪還の為に鋭意努力して欲しい。
人類に栄光あれ。

月面人類会議議員連盟

ヒマでーす
差出人：エミール
受信者：2B、9S、A2

こんにちは～
なんだかヒマなんでお店に遊びに来ませんか？
良いモノ揃えていますよ……たぶん。

エミール

つり情報
差出人：エミール
受信者：2B、9S、A2

こんにちわ～いつもお世話になってま～す！
そう言えば、釣りってやってますか？
僕、生き延びる為に何でも食べてたので、意外と釣りには詳しいですよ……ということで、今日は、耳寄り情報をメールさせていただきます。

各地で釣りをする事は可能ですが、基本的には淡水魚は川にいて、海水魚は海にいます。浅瀬なんかではヒトデやカブトガニも捕れますね。逆に大物狙いなら、深めの場所を狙うのが吉！

砂漠にある油が湧いている池ですが、あそこは機械魚ばかり。それと、各地に埋まっている土管の中は基本的にはゴミがほとんどですよ……でも諦めずにチャレンジしたら何かイイモノが釣れるかもしれませんね？

それと、珍しい魚は僕の住居の近くに地底湖があるんですが、そこでは結構珍しい魚が多いですね……え？僕の家の場所ですか？　廃墟都市からバシャーッと走ってピューッと行ったトコロにありますよ。それでは！

エミール

魚
差出人：ジャッカス
受信者：2B、9S

やあ。
いきなりだけど、ヨルハ機体にオススメしたいというか、食べてもらいたい魚があるんだよね。その魚の油がヨルハ機体にどんな効能があるか調べたいと……いうか、実験したくて。
ヒマな時にでも来てくれ。ごちそうするから。

ジャッカス

お値打ち情報
差出人：パスカル
受信者：2B

おひさしぶりです。
私達の村の道具屋さんに、新しいアイテムが入荷したみたいです。ヨルハ部隊の皆さんはご存じないかと思いまして、一応、念のため、連絡させていただきました……このように、機械生命体と言えどお値打ち情報を共有する親切心を持った個体がいる、という事を覚えていただければ、それ以上の幸せはありません。

パスカル。

新商品入荷
差出人：道具屋
受信者：2B、9S

いつもお世話になっております。
本日、新たなプラグイン・チップを入荷しました。特にヨルハ部隊の皆様にお試しいただきたい逸品ぞろいです。長年のご愛顧に感謝し、特別価格で提供させていただきます。皆様ぜひお誘い合わせの上、ご来店ください。

レジスタンスキャンプ　道具屋店主

サーバー容量について
差出人：サーバー管理者
受信者：2B、9S

各位。
バンカーメインサーバーの容量が逼迫している状態です。
ユーザーフォルダを整理し、古いデータは捨て、容量を空けるようにしてください。また、長時間の娯楽動画や音楽ファイルなど、任務に必要なさそうなファイルを保存している隊員も何名かいるようです。そうしたデータはローカルに落とすようにしてください。

サーバー担当者より。

ハッキングライブラリのお知らせ
差出人：サーバー管理者
受信者：2B、9S

各位。
これまでのヨルハ部隊員の戦闘データを基に、ハッキングライブラリを用意しました。一度でも体験した事のあるハッキングは、こちらで再体験する事が可能です。
※未体験のモノは安全性を考慮して除外しています。
バンカー内サーバールームに用意しましたので、興味のある方は遊んでみてください。

サーバー担当者より。

紛失した装備について
差出人：司令官
受信者：2B、9S

出撃の際に一つ伝え忘れた事がある。
解析班によると、２Ｂ達が工場廃墟に突入した時に放棄した装備が、回収されずに残っているらしい。予測回収地点をマークしておくので、近くに行った時に回収してくれ。以上。

司令官

機械生命体の動向調査
差出人：司令官
受信者：2B

コードネーム『アダム』の破壊により、敵ネットワークシステムに対して大きなダメージを与える事に成功した。これにより多数の機械生命体がネットワークから切り離された事を確認している。しかし、ネットワークを離れたからと言って、機械生命体が消えて無くなる訳ではない。奴らの行動が我々の脅威になる可能性は依然高い。

そこで、２Ｂは機械生命体に関する情報を集めてもらいたい。特に不審な行動をしている敵がいないか、その動向を確認してくれ。以上。

司令官

先日はありがとうございました！
差出人：オペレーター6O
受信者：2B

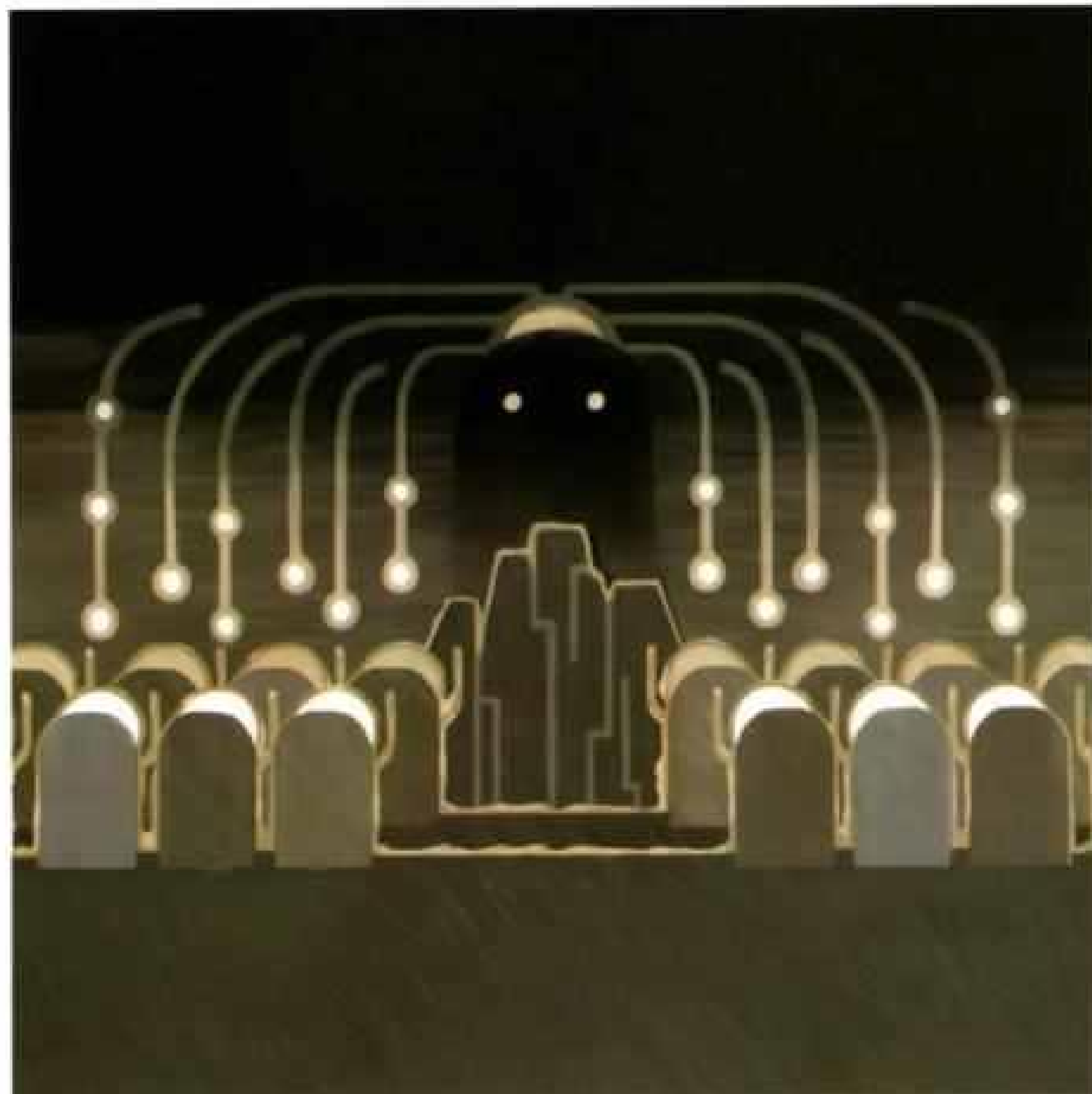
２Ｂさん。

先日は転送装置を修復していただき、ありがとうございました！
本当は私自身が直したいのですが、オペレーターモデルは地上に降りる事を禁止されているんですよね……
でも、地上にはとても興味があるんです。いつか許可が下りたら、地上のいろんな事を教えてくださいね！

オペレーター６Ｏ

Picture Book 絵本

たましいのひ



トオイ昔、山がフンカしました。
フンカの火の中から、カミサマが現れました。
カミサマはキカイ達に、こう言いました。
イシキを、イタミを、ヨロコビを、カナシミを
イカリを、シュウチを、コドクを、ミライを……
イキルイミを。

たいせつなもの



キカイは、見つけました。
それをキカイはタカラモノと
呼んでいました。
タカラモノの形は、みんな違いました。
タカラモノの形は……みんな違いました。

ゲーム中に見られる８篇の絵本を掲載。その内容からは、機械生命体たちの行動原理や倫理観といった思考の断片を読み取ることができる。

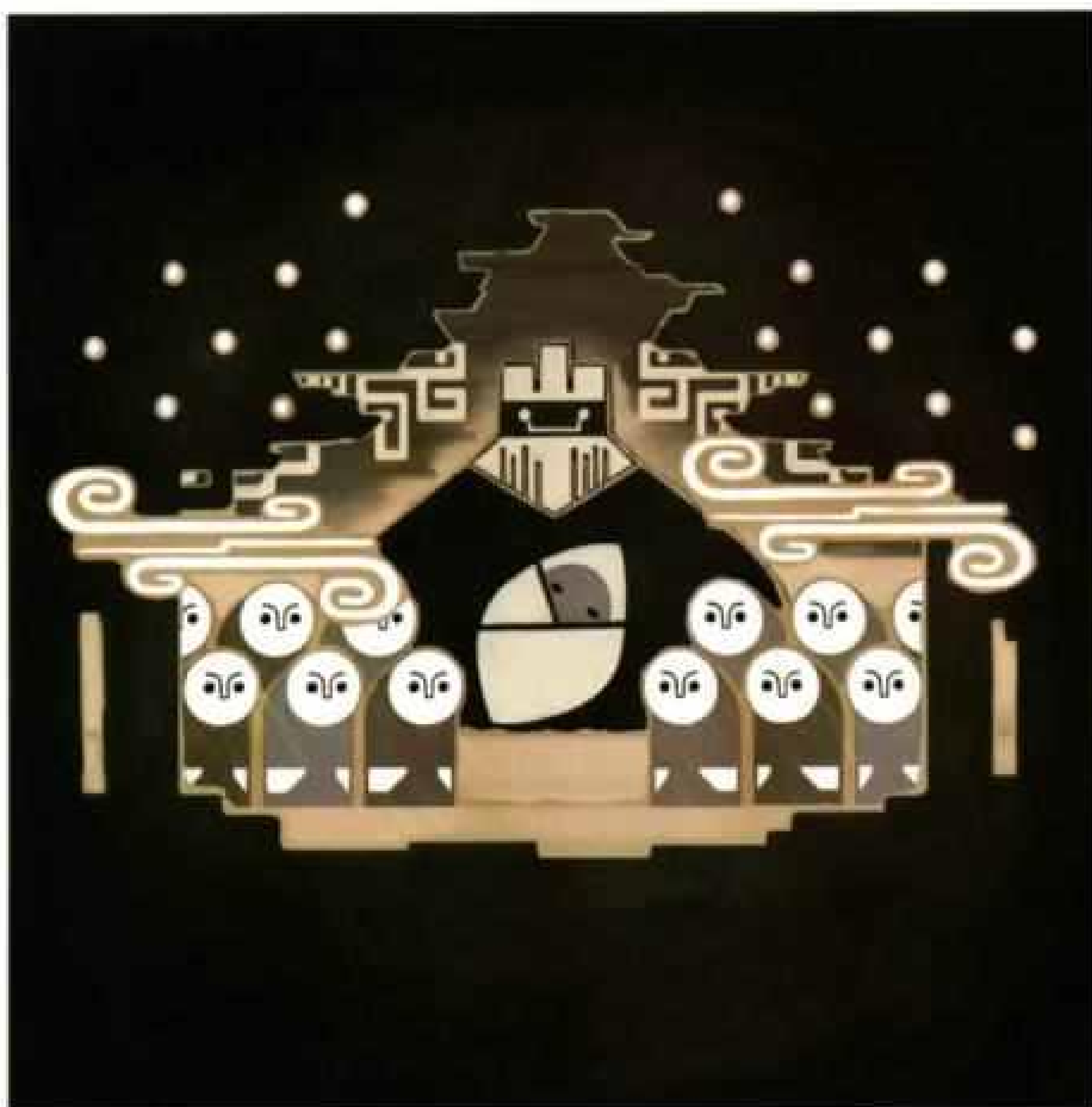
T.N & Y.S

おやごろし



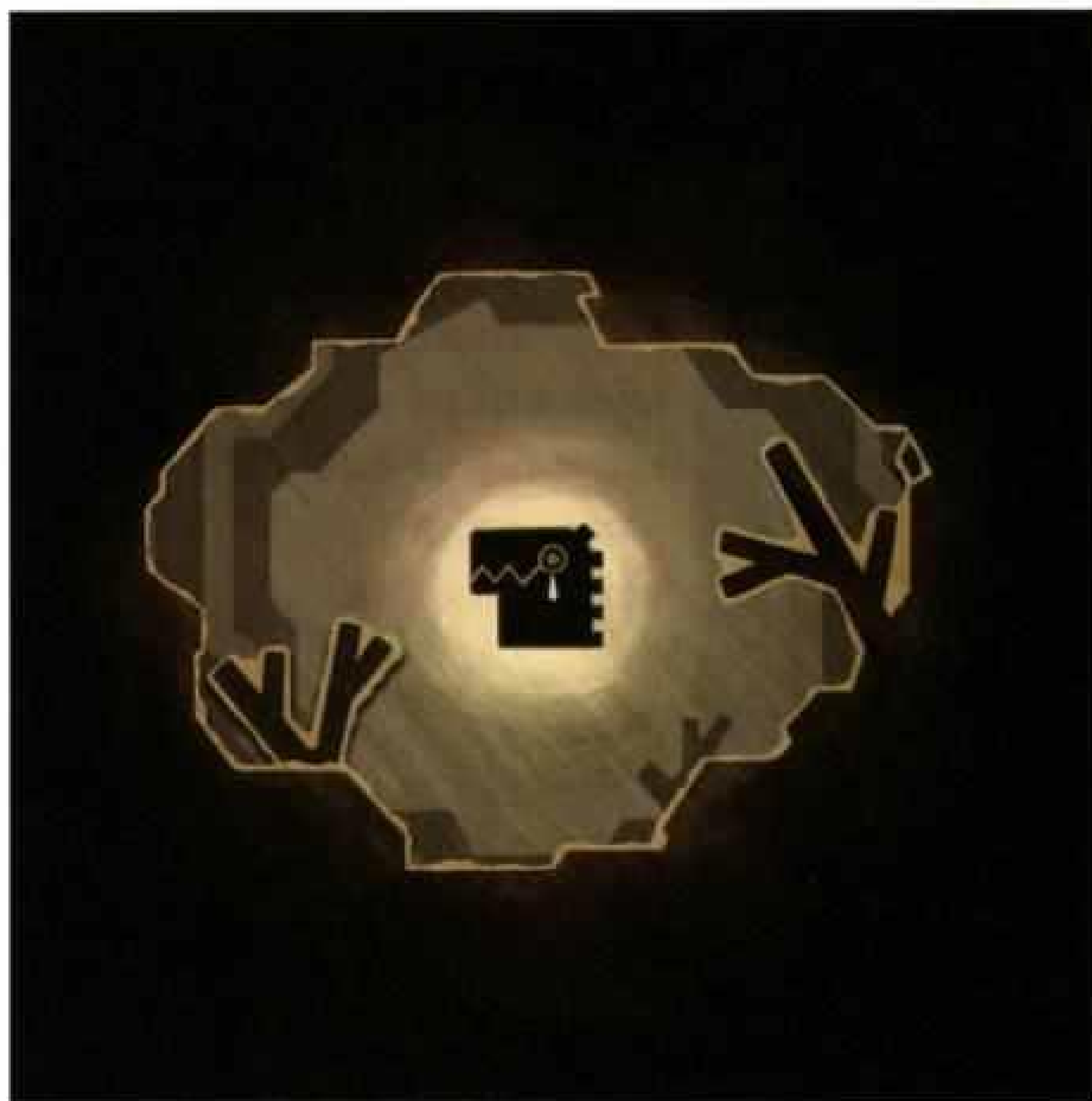
お父さんを殺しました。
お母さんを殺しました。
お父さんを殺しました。
お母さんを殺しました。
その手には、成長の喜びと……
一人になった孤独が、
冷たく握られていました。

やさしいおうさま



雨の日も、風の日も。
嵐の日も、雷の日も。
燃え上がる戦場の炎の下でも。
その者達はいつも一緒でした。
どうしてだか理由は
分かりませんでしたが、
いつもよりそって生きていました。
いつまでも、
いつまでも……

くらいうみのそこ



その子は、大きな力を持っていました。
でも、その子は、少し壊れていました。
まわりの人を傷つけてばかりいました。
その子は、いい子になろうとがんばりました。
でも、その子は、
上手くいい子にはなれませんでした。
その子は、要らない子だと言われました。
その子は、深い海に捨てられました。
深い海の中でその子は叫びます。
おかあさん。
おかあさん。
おかあさん。
おかあさん。
その子の声が、
おかあさんに届く事はありませんでした。

いきるいみ



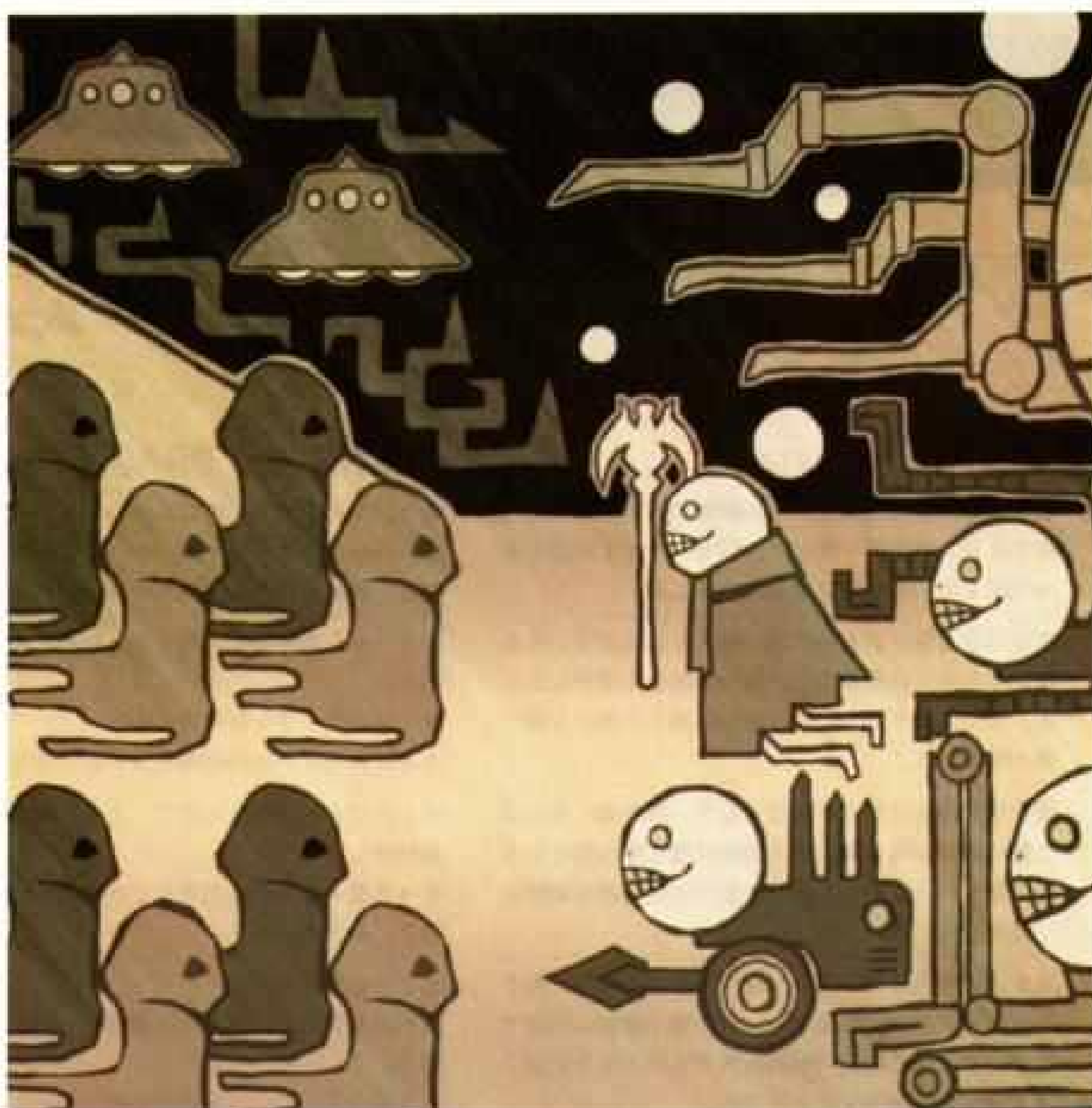
機械達はそれぞれのタカラモノを
大事にしていました。
ある機械にとってのタカラモノは
『家族』でした。
ある機械にとってのタカラモノは
『兄弟』でした。
ある機械にとってのタカラモノは
『美しさ』でした。
そして、
ある機械にとってのタカラモノは……
『憎悪』でした。

みんないっしょ



数多の戦いを冒険を経て、預言者は言う。
ああ、大地の慈悲を。
ああ、天上の喜びを。
鉄の軛から解き放たれ、
私達の魂は救済されるだろう。
永遠に。
永遠に。

せんそうのきおく



エミール：僕は元々、大昔に兵器として作られました。ありとあらゆる環境に適応し、殲滅する為の兵器の一部として。
9S：兵器だった……のか。
エミール：……エイリアンとの戦いが始まった時、僕は自己増殖による兵力増強を行いました。
2B：自己増殖？
エミール：はい。僕は複製された無数のエミールのうちの一人です。僕は……僕達はお互いに協力しあう事でなんとか防衛線を維持していました。しかし、そうやって何百、何千とコピーされていくうちに僕達の記憶は薄まっていったのです。

Weapon Story ウェポンストーリー



百獣の剣
Beastbain

Weapon Story

NieR:Replicant/Gestalt

むかしむかしある王国に3人の兄弟がいました。3兄弟の次男は軍隊をひきいる将軍様でした。軍隊はとても暴力的でみんなおびえていました。

将軍は戦争が好きでした。もえた街や転がる死体を見ることが好きでした。将軍は征服することではなく、滅ぼす事だけを命じました。機械のように訓練された兵隊達は将軍様のために村や街や国をぜーんぶ滅ぼしていきました。将軍様はそれを見ながらグフグフグフと下品な声でわらいます。

軍隊はひたすらに進軍しました。海の国も、山の国も、夏の国も、冬の国も、東の国も、西の国も、見境なく滅ぼしていきました。絶対的な将軍様の命令に従い、ずーっと何年も何年もひたすら殺して殺して殺して殺して殺して殺して殺しまくりました。

やがて軍隊はある国に到着しました。街の人も兵隊もお姫様も王子様もみんなみーんな槍で突き殺しました。最後にみずぼらしい将軍が涙ながらに命乞いをしてきましたがすぐに殺しました。その将軍の顔はどこかで見たような顔でした。兵隊達は思い出そうとしましたが、将軍の娘が現れたとたんにその子を突き殺すのに夢中になり、二度とその事を考える事はありませんでした。

NieR:Automata

むかしむかしある王国に三人姉妹の王女がいました。三姉妹の二女は賢くはないけれど世界一美しいと評判で、隣国の王の下へと嫁ぎました。

隣国の王は二女の美しさをこの上なく愛しました。毎日六回は新しいドレスに着替えさせ、毎日八回は新しい花を贈ります。愛される喜びに、二女の美貌は輝きを増していきました。

王の為にも美しくありたいと願う二女は、ありとあらゆる方法で美の技を求めます。しかし永遠に美を保つ術だけは手にできません。そんなある日、二女は妙案を思いつきました。

二女は自らをはく製とし、永遠の美となる事を選びました。王は涙を流して感動します。二年後、隣国に戦が起こり、はく製は瓦礫に押し潰されてぐちゃぐちゃとなりました。



百獣の剣王
Beastlord

Weapon Story

NieR:Replicant/Gestalt

むかしむかしある王国に3人の兄弟がいました。3兄弟の長男はその国をしはいする王様でした。王様はとても残酷でみんなこわがっていました。

王様は毎日毎日国民からひとりイケニエを選んで処刑しました。今日は家族の見ている前で母親の首をはねました。母親の頭は3回転ほど回って、既に殺されたその息子の頭のとなりに落ちました。ああ、なんという事でしょう。王様はそれを見て笑っているのです。ゲヘゲヘと、気持ちの悪い声で笑っているのです。

そんなある日、王様は病気になりました。生きながらにして体がくさっていく病気でした。くさった体をひきずりながら王様は処刑を続けました。家臣達は逆らいもせず毎日毎日毎日毎日処刑を続けました。

最後に王様はくさって死にました気持ち悪いにおいをだしながら王様はくさって死にましたでも家臣達は王様の前で処刑を続けました毎日マイ日殺しましタくさった王様とくさった家臣とくさった国民とくさったくさっおまエたチの

NieR:Automata

むかしむかしある王国に三人姉妹の王女がいました。中でも長女は世界一賢いと評判で、やがて女王となって国を治める立場に上り詰めました。

女王は国を強くする為に軍の強化を始めます。その為にはお金が必要なので、民への税金を増やしました。民には稼ぎ口として、新たに建てた軍の工場で働かせました。

民は働き税金は増え軍は強くなり、軍が強くなれば工場の需要が増え民は働き税金は増え軍は強くなり民は働き——賢い女王の下で全ては計画通り効率よく進みます。

ソシテ国ヲ強クスル為ニ、我々民ハ工場デ良ク働クタメ工場デ機械ニ改造サレ、軍モ強イ機械ニ改造サレマシタ。今デモ国ハ制御システムニナッタ女王ノ下デ完璧ニ統治サレテオリマス。

DRAG-ON DRAGOON 3

あっ。だめだヨナ。座って食べなさい。
走り回ったらせっかく焼いたパイがこぼれるだろ。
ほら、言った先からポロポロポロポロと。

エミールも座るんだ。何クローゼットを漁っているんだ。
さっさとスープを片付けてくれ。
そこに入っているのは俺とヨナの下着だけだ。

カイネはどこ行ったんだ？　え？　食べたりなくて食材探し？
さっき渡した豚の丸焼きはどうしたんだ？
は？　もう食った？

まどろむ夢の中。
失われた自分と、失われた世界と、失われた人達を想う。
もう手に入らない、あの幸せの光を。

武器39種のウェポンストーリーを掲載。また、本作と世界観を共にする過去作に登場していた武器は、過去作でのウェポンストーリーもあわせて掲載している。



百獣の双槍
Beastcurse

Weapon Story

NieR:Replicant/Gestalt

むかしむかしある王国に３人の兄弟がいました。３兄弟の三男は毎日寝て暮らすなまけ者でした。でも、三男はとても陽気だったのでみんなに好かれていました。

国に病気が流行った時も、三男は王宮でゴロゴロしながら鼻歌鳴らすだけ。でも街の人は三男の陽気な歌声に癒されるようだと三男の事を褒め称えます。あの人は立派だよ本当に立派だよ。

国が戦争に巻き込まれた時も、三男は王宮でゴロゴロしながら昔話をするだけ。でも街の人は三男の面白い話で戦争のつらさも忘れる事が出来ると慰め合いました。あの人はすごいよ本当にすごいよ。

ある日も三男は王宮でゴロゴロしていました。でも今日は街の人の声は聞こえてきません。三男はゴロゴロしながら、どうしてだろう？ゴロゴロ、どうしてだろう？　ゴロゴロ、どうしてだろう？　ゴロゴロ……と考え続けていました。が、そのうち眠くなって寝てしまいました。戦争と病でみんな死んでしまった国で、いびきだけが今日も王宮に響いています。ここは幸せの王国。幸せの王国。幸せの王国。幸せの王国。幸せの王国。幸せの王国。

NieR:Automata

むかしむかしある王国に三人姉妹の王女がいました。三女は世界一醜いと評判でしたが、とても心の優しい少女でした。

人の役に立ちたいと願う三女は野に下り、民に救いの手を差し伸べます。けれど、その手は弾かれ好意を受け取って貰える事はありません。それどころか人々は少女を疎み遠ざけます。

三女が拒まれるのは醜いからだと、ある人が言いました。しかし少女は自分の尽くす心が足りないからだと思い、毎日無償で奉仕を続けました。毎日毎日毎日毎日──

ある日、三女は路地裏で小さくなって死んでいました。けれどその遺体の醜さゆえに誰も葬ろうとはしてくれません。醜い少女は醜く腐ってそのまま土に帰りました。

Weapon Story

NieR:Replicant/Gestalt

戦地に赴いた男と結婚の約束をしていた娘がいた。娘は信心深く、朝に昼に夜に祈りを捧げ、ただただその男の無事を願い続けた。娘の一途な祈りが通じたのか、ある夜、娘の夢に光輝く小鳥が現れ言葉を託した。

「男は無事戻るでしょう。」
小鳥が囀ったその言葉に、信心深い女は泣きながら喜んだ。
「けれど。」
光り輝く小鳥は美しい声で続けた。
「心は戻らないでしょう。」

やがて小鳥の言う通り、男は生きて戻った。その逞しい体に無数の傷跡を残して。やがて小鳥の言う通り、男は確かに生きて戻った。その傍らに見知らぬ美しい女を連れて。娘はそれでもそんな男に、これまでの愛しさを込めて駆け寄った。

男は驚きその娘を抱きとめるが、やがて倒れ込む。倒れた男の元に佇む娘の右手には血塗られた短剣が、左手には赤黒く熟れた果実のような男の心臓が握られていた。もう男の心はどこにも行かない。娘は血溜まりの中、幸福に酔いしれた恍惚の表情で愛おしそうに男の心臓に口付け、感謝の祈りを捧げた。

NieR:Automata

式のその日に親を殺され、愛を誓う男を殺され、それら死骸の前で犯された娘がいた。
「奴らを殺せるのなら死んでもかまわない」
そう願う娘の前に光り輝く小鳥が現れた。

「叶えましょう。その剣に願い続ければきっと」
小鳥は娘に短剣を授けた。娘はそれをかき抱き、涙ながらに呪詛を吐く。
「何があっても私は永遠に忘れない。どうか奴らに醜い死を」

時が経ち、復讐を果たした娘は老女になっていた。再び小鳥が現れる。「願いは？」そう言われても、老女には何の事だかわからない。そういえば、大事にしていた短剣はどこに？

その夜、老女の家に強盗が押し入った。娘は犯され孫は殺されてしまう。かろうじて生き延びた老女の前で光り輝く小鳥が再び問う。

「今度はいつまで憎んでいられますか？」



不死鳥の短剣
Phoenix Dagger

不死鳥の大剣
Phoenix Sword

Weapon Story

NieR:Replicant/Gestalt

今は昔のお話です。ある所に光輝く羽根を持つとても美しい小鳥が、森の奥深くで静かに慎ましやかに暮らしておりました。

ある日、森の奥に口減らしの為に捨てられた子どもが迷い込みました。飢え衰えた子どもを憐れに思った美しい小鳥は、自らの羽根を一枚啄ばみ子どもに渡しました。子どもはそれを持ち帰ると大層喜ばれ、再び家族と暮らせるようになりました。

それを聞きつけた人が次々と森に押し寄せ、美しい小鳥に向かって自分が如何に貧しく不幸で報われぬかを訴えました。憐れに思った美しい小鳥は一枚、また一枚と輝く羽根をむしっては与えむしっては与え、そしてとうとう最後の羽根も与えると、美しかった小鳥の姿はみすぼらしい体となり果てました。それでもみすぼらしい小鳥は悔いなどありませんでした。

羽根を失い寒さに凍えるみすぼらしい小鳥の前に、いつかの子どもが現れ、恩返しの為に光輝く美しい小鳥を探しているのだと伝えました。みすぼらしい小鳥は喜び、自分の願いを子どもに伝えました。
「それは私です、どうかその胸で私を温めてくれないでしょうか。」
けれど子どもはそのみすぼらしい小鳥を一瞥すると、嘘付きめと大きな剣で斬り捨て焼いて食べ尽くすと、また美しい小鳥を探し始めてしまいましたとさ。

NieR:Automata

ある日、森に一羽の鷹が迷い込んできました。大空を飛ぶ優美な翼は傷付き弱り果て、今にも死んでしまいそう。その姿を憐れに思った美しい小鳥は、必死に鷹の世話をしました。

美しい小鳥のおかげで、鷹は徐々に元気になりました。優々たる大きな翼に寄り添う、光輝く小さな鳥の姿は、森の動物たちの憧れの的となりました。

傷が完全に治った鷹は、森の外へ帰ると言いました。けれど必ず戻ってくるとも。美しい小鳥は、友情の証としてその輝く羽根を一枚、鷹に与えました。

約束通り鷹は戻ってきました。その傍らに人間を連れて。
「この羽根は高値で売れる。良くやった」
人間は鷹を褒めると手にした大剣で小鳥を叩き殺し、その羽根を全てむし取りました。

Weapon Story

NieR:Replicant/Gestalt

とある辺境の国に死をも恐れぬ戦士がいた。戦士の屈強な体は弓等では射抜けぬと思える程に頑丈だった。その為、戦士は常に戦場の真っただ中に身を置いていた。

ある時戦士の夢に美しい小鳥が現れた。小鳥は、その勇猛な戦いを褒め称え「戦が終結し平和な世界となる事」か「不老不死の体」どちらかの願いを叶えようと囁いた。戦士は「不老不死の体」を欲した。

それからの戦士の戦いぶりは目を見張るものであった。敵を草を刈るようになぎ倒し、いくら弓を射たれてもいくら太刀を浴びても平然と敵の真っ只中を切り開いていくのだ。王は戦士に数々の称号と褒美を与え、戦士の輝かしい栄光の日々は永遠に続くかと思われた。

けれど戦は終わる事なく、辺境の国はやがて滅び、戦火は拡大し辺り一帯は荒廃した。草木は枯れ、人々は死に絶え、やがて戦士を知る者はいなくなった。いくら飢えようとも死なぬ体で戦士は再び美しい小鳥の夢を見る。戦士は死にたいと小鳥に懇願したが、小鳥は死ねないと答えた。戦士は未来永劫死ぬことはないと嗤った。

NieR:Automata

とある戦士の伝説があった。その戦士は屈強で何者にも劣ることなく、さらに不死鳥から不老不死の体を授かったという。戦士は力を振るう場所を求め、何十年も戦場をさすらった。

止まることのない争いは、やがて戦士を孤独にした。死ねない体を持て余した戦士は、手にした槍で何度も己を貫いた。しかし傷はたちどころに癒え、痕すら残すことは無い。

崖から身を落とし、火の中に飛び込み、濁流に身を投げても、その身は滅びることはない。いつしか戦士は意識を閉じた。そして数百年の後、その傍に一羽の美しい小鳥が舞い降りた。

小鳥は言う「貴方の罪は償われた。永遠の不死がもたらす孤独から救って欲しいのならそうしてやる」。戦士は涙を流し、神に感謝の言葉を述べ、それから小鳥を踏み殺した。

不死鳥の槍
Phoenix Lance



白の契約
Virtuous Contract

Weapon Story

NieR:Automata

私はいつまで戦い続けるのだろう。
この血塗られた、戦場の渦の中。

私はいつまで守り続けるのだろう。
終わる事のない、無限の戦争の中で。

私はいつまで信じ続けるのだろう。
欺瞞と虚飾に満ちた、この世界を。

私はいつまで嘘をつき続けるのだろう。
その暗い未来に、絶望し続けながら。

白の哀哭
Virtuous Grief



Weapon Story

NieR:Automata

うたた寝に君の姿を探しつつ、覚めては心千々に乱れつ。うつつでも君に逢いたし。

君に添う女の命狩りにけり。今際の叫びいとこころよし。君の身心我がものとなれ。

愛おしき君の心は我に添わず。亡き妻にのみ想いありけり。ならばその身だけでもと願うは必定。

君が首、麗しの御首、我が元に。恨めしき顔だにいと愛おしや。我を怨めど永久に我がもの。



白の矜持
Virtuous Dignity

Weapon Story

NieR:Automata

その白く美しい槍を作らせたのはある国の暴君だった。美しい妻への贈り物として装飾された武器。妻は暴君と共に寝所に赴き、親の仇である暴君の腹を三十回槍で突き刺した。

二番目の持ち主は勇猛なる女戦士だった。彼女は何人もの野盗を斬り殺し、英雄となり、街の長となり、年月を経て老婆となり、月の夜に若い野盗に囲まれ、全てを奪われ、殺された。

三番目の持ち主は商売人の女だった。彼女は強欲で、人から金を奪うように生きていたが、やがて誰も近づかなくなり首を吊る事になる。飾られていた槍は一度も使われる事はなかった。

四番目の持ち主は素直な少年だった。少年には病の妹がおり、彼女の為なら何でもするつもりだった。やがて少年は妹の為に全てを捧げた。彼の存在、そしてこの世界の全てを。

Weapon Story

NieR:Automata

アガ　オモイビト　ハジメテ　フレアウ

アガ　オモイビト　ココロ　ツカメズ

アガ　オモイビト　トオク　サリテ

アガ　オモイビト　ソノ　シ　デ　エイエン　ナル

白の約定
Virtuous Treaty

黒の誓約
Cruel Oath



Weapon Story

NieR:Automata

むかしむかし、ある所に。七人の少年がいました。少年達は同じ場所で生まれましたが、兄弟ではありませんでした。でも、みんな仲良しで楽しく暮らしていました。

ある寒い夜。占い師がやってきて言いました。「お前達兄弟の中に裏切り者がいる」少年達はその占いを信じませんでしたが、翌朝になると七人のうち一人が殺されていました。

それから毎晩一人ずつ殺されていきました。明日は自分が殺されるかもしれません。少年達はお互いを疑いはじめ、誰を信じていいのかわからなくなっていきました。

６日後の朝。最後に生き残った少年が立っていました。結局誰が裏切り者だったのかはわかりません。少年は血まみれの手を見ながら「裏切り者を探しに行かなきゃ」と笑いました。

黒の血盟
Cruel Blood Oath

Weapon Story

NieR:Automata

あの人に触れ合った時の事は忘れない。
この恋が永遠であるという確信。

あの人の側にいても、あの人の気持ちを判らず。
苦しくて、苦しくて。

あの人の近くにいれば、あの人を傷つける。
あの人から離れても、あの人を傷つける。

……ようやく、私の場所を見つけた。
あの人に最も近くて、永遠のように遠いこの場所を。

黒の倨傲
Cruel Arrogance

Weapon Story

NieR:Automata

その黒く醜い槍を作ったのは、美しい女刀鍛冶だった。その刃先を誰もが褒め称えたが、嫉妬した若い弟子の少年によって女は殺された。槍の行方は誰にも判らなくなったと言う。

二番目の持ち主は人形を操る傀儡師だった。彼の最高傑作は美しく何でも出来る少女のからくり人形。傀儡師が人形に槍を持たせると、見事な槍さばきで傀儡師を切り刻んだ。

三番目の持ち主は生まれたばかりの王子。後継者の証として槍を与えた女城主は、その後すぐに亡くなってしまう。葬儀の夜、王子の部屋から槍は消え、赤子の遺体だけが残っていた。

四番目の持ち主は愚直な父親だった。父親には病の娘がおり、彼女の為なら何でもする覚悟があった。やがて父親は、その決意のままに全てを捧げた。彼の存在と、この世界の全てを。



黒の慟哭
Cruel Lament

Weapon Story

NieR:Automata

君がため剣を取りて戦場に、我が胸中は恐れを知らず。ただ愛しき想いに恋焦がれるのみ。

君がため剣振るいし我が袖に、人の血潮の痕が残りし。湯気立つそれに笑みぞ零れる。

君がため血煙り上げる我が剣、狩りし首級は百を下らず。今際の際の声ぞ楽しき。

君がため首を寄越せと我叫ぶ、逃げ回りし君を捕えて首を狩り取る。君がためきみがためきみがため――きみはだれか。

四〇式戦術刀
Type-4O Sword

Weapon Story

NieR:Automata

【ヨルハ技術開発部日誌：8月29日】
本日は新武装の開発進捗発表会だった。他の軌道衛星からの視察も多く期待されている事が伺える。

【ヨルハ技術開発部日誌：12月10日】
本日はコアの組み込み実験だったが想定外の不規則な出力と、コア外周部のプロテクトの問題が顕在化した。

【ヨルハ技術開発部日誌：1月8日】
コアのプロテクトの解除を試みた部員3名の回路が立て続けに焼き切れた。部員の補充を申請。

【ヨルハ技術開発部日誌：1月15日】
司令部より正式な開発停止命令。本武器はコアを封印したまま正式運用が決定された。

四〇式斬機刀
Type-4O Blade

Weapon Story

NieR:Automata

ハーイ！ヨルハ部隊のアイドル！北部12C防衛本部の広報担当42Sでーす！今日からガンガン戦況を報告しちゃうから、ヨルハ部隊のみんながんばってくださいね！

戦場の皆さん！いつも放送を聞いてくれてありがとう！戦況は決して楽観視は出来ないけれど、衛星軌道基地群からの増援も予定されているから絶対に諦めないでくださいね！人類に栄光あれ！

こちら北部12C防衛本部！！誰か！誰かこの放送を聞いていませんか！？僕は広報担当の42S！現在、私達の本部施設が多数の機械生命体に囲まれて……

【このチャンネルは現在放送されておりません】

四〇式戦術槍
Type-4O Lance

Weapon Story

NieR:Automata

開発日誌：0504　タカダ
凄い事を思いついた。このアイデアは誰も実現出来てない。明日からさっそくテストしよう。

開発日誌：0704　タカダ
金属と魔素の合金を作るというアイデアは部長に却下された。部長は分かってない。これがどのくらいの金になるかを……

開発日誌：1201　タカダ
進捗状況が思わしくない。ストレスのせいか、最近髪がよく抜ける。早く開発を成功させなければ。

開発日誌：1215　フジタ
データを確認したが問題を発見できない。だが諦めない。タカダさん亡き今、受け継ぐのは自分しかいないのだから……

四〇式拳鍔
Type-4O Fists

Weapon Story

NieR:Automata

> System YoRHa
> Unit Data uploading.......
> Checkout H.C.

> Close I.O.
> Duplicate Core
> Find YoRHa Unit

> Updating Data.......
> Check All Data
> Remove Conversation Log

> Remove Unit Data
> Remove System Data
> Exit

三式斬機刀
Type-3 Blade

Weapon Story

NieR:Automata

その大剣は、斬った相手に苦痛を与えると評判だった。だから男はどんなに重かろうとそれを背負った。恐怖を誇示することで無用な争いを避けようと考えていたからだ。

戦わずとも男の名声は村中に轟いた。
「あの恐ろしい剣を抜かせるな」
と皆が囁き合っていたからだ。己の思った通りの結果に男は心の中でほくそ笑み、恐怖こそが平和を作ると考えた。

男は同じような武器を職人に作らせ、他の者にも持たせた。そうすることで互いに互いを牽制し、話し合いで争いを解決させようと目論んだのだ。男の策は上手くいった……途中までは。

恐怖による牽制は、睨み合いでこそ威力を発揮する。では、誰かが使ったら――答えは簡単だ。一夜にしてその村は死ぬよりつらい苦痛の叫びで満ち溢れ、この世の地獄と化したという。

三式戦術槍
Type-3 Lance

Weapon Story

NieR:Automata

飾り気のない槍は、機械のように正確に急所を貫いては、鈍い刃で相手の骨を削り取る。その際に鳴るごりごりとした音とありえない程の苦痛の悲鳴を、傭兵の女はとても好んでいた。

今日も今日とて至上の音楽を聞く為に、女は戦場を駆け巡る。あの巨漢は脂肪がブルブルと鳴りそうだ。ああ、あの痩身は程良い骨の音を鳴らすだろう。さて誰から貫こう？

いくつもの戦場を渡り歩いて、いくつもの体を貫いて。理想とする叫びと骨の音を求めた女は、いつしか疲れ果てていた。ちょうど良い塩梅に、柔らかい肉と骨はないものか。

ふと、横を見ると丁度良い肉の塊が転がっていた。切り刻むと心地良い悲鳴を上げて女を満足させる。充実した笑顔で空を見上げた。それが我が子である事は、もう思い出せなかった。

三式戦術刀
Type-3 Sword

Weapon Story

NieR:Automata

その職人が作る武器は飾りも無く色気も無く、おおよそ美術品としての価値は無かったが、実戦ではよく斬れると評判で、求めるものが後を絶たなかった。

ふと、職人は思った。自分は人を斬ったことはない。試し斬りはいつも豚か牛の死骸だ。だが皆はよく斬れるという。人を斬るというのは、いったいどのような手応えなのだろう。

職人は己の剣を手にして戦場に向かった。転がる死体を斬っては、あまりにもすんなりと通る刃の威力に驚いた。全くもってつまらない。もっと――もっと斬った手応えが欲しい。

かくして職人は、手応えを求めて剣に加工を施した。斬られる側の苦痛など微塵も考えず。だが、完成した剣は押し入った夜盗に奪われ、職人はその身体で設計通りの苦痛を味わった。

三式拳鍔
Type-3 Fists

Weapon Story

NieR:Automata

この世のものとは思えない苦痛の悲鳴と共に、ぐしゃり、と頭骨が砕ける音がした。男は泣きながら何度も何度も打ちすえる。やがて相手は物言わぬただの肉塊になった。

男には誰もが羨む美しい妻がいた。平凡な暮らしではあるが生きて行くのに困ることもなく、ただただ平和を享受し、妻を養う為に真面目に働いた。男はとても幸せだった。

とある夜のこと。仕事から早めに帰宅した男は、妻の部屋から出て行く青年の姿を見た。妻は無理矢理に行為を迫られ、抗うことが出来なかったのだという。男は激怒し、復讐を誓った。

男は苦痛を与えることで有名な職人の武器を手に入れると、妻に殴りかかった。男にとって憎き復讐の対象となったのは、どんな状況でも貞淑を守り切れなかった妻だったのだ。

機械生命体の剣
Machine Sword

Weapon Story

NieR:Automata

過去の資料を読めば読むほど人類という種族の面白さが際立ってくる。我々機械生命体にとっては、貴重な資料となるだろう。今後は継続して記録していこう。

人類の記録をよくみると、繁殖行為と捕食行為が生命維持の重要な要素らしい。にも関わらず、それらの行為を罪深いコトとして捉える傾向があるのは何故だろう……？

今日は本を拾ってきた。調べたところ人類世界ではとても有名な本らしい。が、10回程読んでも全く理解できない。一体この文字列のどこに魅力があるのだろうか？

わかった！私には人類の……いや、世界の全てが理解できない事がようやく判明した！この世界が永遠に終わらない謎で満ちているとは、なんという素晴らしい事なんだろう！

機械生命体の斧
Machine Axe

Weapon Story

NieR:Automata

ヒトは何故争うノダロウか？

ヒトは何故恋をするのだろウカ？

ひとはナゼ集うノだろうか？

君は何故、生きているのだろうか？

機械生命体の槍
Machine Spear

Weapon Story

NieR:Automata

僕ノ名前はプラトン1728。僕ア、出来損ナイの機械ダ。戦ウ為ニ作られたノニ怖クテ武器を使エナイんだ。ミンナには馬鹿にサレルし生イキテテもイイ事はナイ。

僕ア、ノロマな機械ダ。戦場で迷ッテシマイ何かの工場ニ迷い込ンダ。ソコには廃棄サレタ小さな人形が沢山イタ。コノ世界に居場所ガナイ物同士ダトオモッタ。

僕ア、間抜けナ機械ダ。ソノ日の戦場は例ノ工場ダッタ。そこに横タワル人形はドレもコレも壊レテイタ。仲間達と敵ハ、人形を踏ミナガラ戦争、戦争、戦争をシテイル。

僕ア、武器を起動サセテその場にいる仲間と敵ニ砲撃ヲ開始シタ。何故かは良くワカラナイ。ダケド、戦うッテ決メタンダ。ダッテ僕ア、愚カデ壊れた機械ダカラ。

機械生命体の頭
Machine Heads

Weapon Story

NieR:Automata

ボク　ハ　部品ガ　タリナイ

ボク　ハ　役ニ　タタナイ

ボク　ハ　不必要ナ　ソンザイ

デモ　ボク　ハ　頑張ッタヨ　・・・　ママ

ヨルハ制式鋼刀
YoRHa-issue Blade

Weapon Story

NieR:Automata

こんにちは！ラジオを聞いてるみんな、今日も元気かなあ？うんうん。それじゃあ本日もボクっ娘24Dがパーソナリティを務める「モーニング☆レター」始めちゃいますね！

やあみんな！元気？うん。わかってる……昨日の掃討作戦は沢山の犠牲者が出ちゃったよね。だけどそんな時こそ残されたボク達は元気を出さなくちゃいけないんじゃないかな？

最近お便りが全然ないんだよね～！24Dたんは悲しいぞ！ふふっ……もしかして、誰も聞いていなかったりして～って、そんな事ないかぁ（笑）じゃあ今日も行ってみよう！

ねぇ……本当にみんないる？ボクはアイドル24D。聞こえる？ぼくはアイドルだよアイドルだアイドルだアイドルだアイどるだアイドルだアイどるだアイドルダアイドルだアイドル

天使の聖翼
Angel's Folly



Weapon Story

NieR:Automata

昔、心の優しい天使がいた。天使は度々地上に降りては、困っている人々を救済して回った。病気であれば治し、貧しければ恵み、泣いている者を癒やした。

だが、天使は咎人や異教の信徒にまで救済の手を伸ばす。それは許されざる行為であった。天使がそうした者を救う度に、一枚また一枚と羽根が抜け落ちていく。

ある日、天使は小さな娘に出会う。重い病を患った彼女は苦しみながらただ日々を過ごしていた。だが、天使は彼女を治せない。全ての羽根が抜け落ちてしまっていたのだ。

天使は己の不覚悟と、世界の不条理さを呪った。その憎悪は全身を黒く染め上げ、新たなる黒い翼となって広がる。そして血の涙を流しながら、少女の首にゆっくりと手をかけていった。

悪魔の穢牙
Demon's Cry



Weapon Story

NieR:Automata

昔、天使に憧れた悪魔がいた。神のみもとに仕えることを夢見ては、叶わぬ想いに身を焦がす。いつしか悪魔は、より天に近い人の世に姿を現すようになっていた。

人の世に現れた悪魔を倒すべく、一人の天使が遣わされた。神の使いに出会えた悪魔は歓喜の涙を流しつつ、己が想いを打ち明ける。どうか私に白い翼を下さい、と。

天使は悪魔の願いを聞き入れ、白い翼を与える約束をした。ただし、他の悪魔の首と引き換えに。喜び勇んだ悪魔は仲間を殺し、その手で首を狩り取った。

天使は悪魔を天の国へと導いた。そして数百年に及ぶ拷問にかけ、徐々に意識を奪い、悪魔すら恐怖するその仕打ちで、約束通り黒い翼を白くした。

鉄パイプ
Iron Pipe

Weapon Story

NieR:Replicant/Gestalt

5月21日
とうとうお金が無くなってしまった。戦争のせいで食べ物の値段が高い。教会にいったけどケガをした人で一杯でぼくらを助けるよゆうはないって言われた。ヨナがやせてきている。何かおいしいものをたべさせてやりたい。

7月15日
親切なおばさんにあって食べ物をもらった。ぼくらと同じホームレスみたいだけど、何でも国の「救済しえんさく」っていうのに参加するみたいだ。いっしょにつれていってもらう事にした。ヨナも今日は元気そうだ。

8月1日
親切なおばさんが例の本を使ったら黒いオバケになった。あわてて逃げたけどおばさんはもう人間じゃなくなってしまったと思う。あの大人達が言っていた事は嘘だった。お金なんかもらえないしヨナの病気も診てくれない。街は高い壁で封鎖されていて出られなくなっている。こんなところに来なければ良かった。

8月5日
今日もすごく寒い。夏なのが嘘みたいだ。息も白い。オバケから逃げるためにスーパーマーケットに隠れる事にした。しばらくはそこに残っていた缶詰とかを食べていたけどそれももうなくなってしまった。ヨナの咳は止まらない。何か良くない感じがする。

NieR:Automata

もし、おにいちゃんがね、さむいさむいって言ってたらこのボウシをお兄ちゃんにあげるの。だっていちばん大事なおにいちゃんだから！

もし、おにいちゃんがね、オナカへったよーオナカへったよーって言ってたらこのクッキーあげるの。だっていちばん大好きなおにいちゃんだから！

もし、おにいちゃんがね、こわいよーこわいよーって夜に泣いてたらね。いっしょに毛布にはいってあげるの。だっていちばんなかよしなのは、おにいちゃんだから！

だからね、おにいちゃん。
どこにもいかないでね？
ヨナを、ひとりにしないでね……おねがいだよ？

信義 Faith

Weapon Story

NieR:Replicant/Gestalt

東の果ての都に高名な歌人がいた。けれど歌人の才は、晩年には一首の歌すら詠めぬ程に枯れ果ててしまう。落ちぶれて嘆く歌人に、いつの間にやら傍に佇んでいた僧がそっと一振りの刀を握らせ語りかけた。
「この刀で一人殺せば一首、二人殺せば二首、この世に二つとあらぬ程素晴らしい歌が詠めましょう」

僧の言葉に縋りつくようにして、歌人は夜の闇にまぎれ路傍の男を斬り捨てた。すると翌日歌人は素晴らしい歌を詠み、再び名声と栄華を手に入れた。

それからも歌人は一人殺して一首詠み、二人殺して二首詠んでは、目も眩む程の富と名声を手に入れ続ける。ところがある時、大切な者を殺せばどんなに素晴らしい歌を詠めるのか、という欲求を抑えきれなくなった。

そして歌人はとうとう自らの妻を殺して一首詠み、子らを殺して子の人数分歌を詠み、屋敷中の者を殺して歌を詠み　歌を詠み　歌を詠み　歌が追いつかぬ程に、道行く者を殺しては歌を詠み　殺しては歌を詠み　殺して　殺して　殺して　殺し、やがて最期は歌も詠まずに自害した。残ったのは血に濡れた刀だけだった。

NieR:Automata

遥か東の国の都に歌を詠むことで生計を立てている歌人がいた。しかし彼の歌は人々の心に届かず金にはならない。日々の生活は苦しくなるばかりだった。

己が才の限界を感じた男はやがて筆を折り、畑を耕すようになっていった。真っ白だった肌は日に焼けて黒くなり、華奢だったその身体は力仕事で逞しくなってゆく。

やがて男は妻を娶る。気立ての優しい穏やかな妻だった。数年後には子宝にも恵まれた。平和な日々が通りすぎてゆく。男は知った。これ以上の幸せは無いと。

そこまで書くと歌人は筆を置き紙を飲み込んだ。才は要らない、次はこの様な人生を歩みたいと願いを込めて。そして自分のモノではない血で汚れた信義を自らの胸に深く沈めた。

DRAG-ON DRAGOON

遥か東の国の都に歌を詠むことで生計を立てている歌人がいた。自分の才能に限界を感じ始めていた彼は、ある日妖怪と契約をしてしまう。

妖怪の力により、次々と新しい歌を発表する歌人。どの歌も素晴らしく、都中の評判となる。ついには将軍家のご指南役にまで昇進した。

ある日、妖怪が再びやってきて歌人に言った。
「おまえの一生分の才能はもう使い果たした。おまえは二度と歌を詠むことができないだろう。」

妖怪の言ったとおり、彼は一行の歌も詠めなくなってしまう。世を儚んだ彼は、自害してしまった。その剣は今も彼の血で鈍く光っているという。

DRAG-ON DRAGOON 2

遥か東の国の都に歌を詠むことで生計を立てている歌人がいた。自分の才能に限界を感じていたある時、質屋に飾られていた美しい刀を目にした。赤く輝く刀身に魅入られた歌人は、刀を購入し持ち帰る。

傍らに刀を置き、うとうとと寝入ると、夢枕に一匹の妖怪が現れ、歌人に取引を迫った。おまえの名をくれれば、万能の才を授けよう、と。

歌人は才を得る為に、自らの名を妖怪に与えた。契約どおり、歌人は優美な肢体と、卓越した才能を一夜にして手に入れた。

才の代わりに名を失った歌人は、次第に人の姿を失っていく。ついに妖怪と成り果てた歌人は、闇の中へと消えていった。後に残るは、名を得てさらに輝きを増した刀だけだった。

鉄塊 Iron Will

Weapon Story

NieR:Replicant/Gestalt

我は産声を上げる。熱く熱せられた鉄がその身を形作る時。鋼の槌が我が身を打ち叩く時。薄闇の中に燃えさかる深紅と、鋼の火花の照り返す白光が見守る中。約束された業苦を与える為に。我は鉄塊と呼ばれし武器。轟音から生まれ落ちる刃。

我は死を与える。敵の畏怖と悲鳴を喜びに変え、その鉄の肌に臓物を飾りつけて。人の命を奪う時、暗い喜びが我が身を満たした。人の身を押しつぶす時、自らの生まれた意味を知った。その歓喜を伝える為に、人を殺し続けた。我は鉄塊と呼ばれし武器。我は殺す。殺す。殺す。殺す。

我は砕かれる。戦いと残血の果てに。憎悪と怨念がこの身を引き裂く時。魔の理が引き起こす力と、飛び散る鉄の牙が血風を巻き起こす。赤い竜と戦いしその日々。我は鉄塊と呼ばれし武器。呪われし鋼は眠りの黒へと沈む。

我は夢を見ている。それは、小さな蝶の夢。ちいさな雨の中、懸命に飛ぶ蝶の夢。我は鉄塊と呼

NieR:Automata

長きに渡る惰眠により鈍らと化した刀身は、その名の通りただの鉄の塊だ。血に彩られし過去は全て赤錆び、ぎりぎりと音を立てて剥がれていく。

不快な重みしか与えないこの塊を、誰が振るおうか。斬るのではなく肉を叩き潰すだけのその塊を、誰が好もうか。振るうほどに狂気に駆りたてるその武器を、誰が愛そうか。

眠り続ける平穏に安堵する。戦わなければ血でこの身が研がれる事もない。このまま朽れて滅びる事も出来よう……だが、力を求める愚か者達はその安らぎを許しはしなかった。

剥がれ落ちる赤錆びは鉄の涙。血と肉と脂に塗れる姿こそが呪いの証。ならば筋を斬り刻こう。肉をすり潰そう。骨を砕こう。それが我が身の贖罪であるのなら。

DRAG-ON DRAGOON

この世界で最も大きな剣。普通の人間では振るうどころか動かすことすらできず、今までこの剣を使おうと思う人間はいなかった。

この大剣を所持していた「バッカス将軍」は、弱者の命でさえも容赦なく奪う冷血漢で、自分の力を誇示するために殺した敵の鎧を溶かし作り上げた。

命を奪う度に重くなる大剣。次第に持ち運ぶのさえも困難になり、誰にも、当の本人さえも扱えなくなっていった。

ある朝、バッカス将軍の惨殺死体が見つかる。屍の傍らには血に染まり肉片の付いたこの鉄塊。いったい誰がこの剣を振るったのであろうか…。

DRAG-ON DRAGOON 2

かつて世界で最も大きな剣と称され見る者をその迫力で圧倒していた雄姿は見る影もなく、剣というにはあまりにも惨めな塊に変わり果てていた。

剣が健在でいた時代、以前の持ち主は、この剣をとても人の力では扱えない代物までに鍛え上げ、それでもまだ何かに取り憑かれるように、刀身に使える素材を探し集めた。骸から鎧を剥ぎ取り、武器を奪い骨をも抜き出しては、打ち合わせ剣の一部としていた。

次第に剣は斑に色を変え、剣先に行くほど赤黒く伸びていく。その相反する色は、まるで隠り世と現世の境にも見えた。ある時、子供をさらい生きたまま製錬し剣に打ち込んだが、決して交わることはなく、赤黒い鉄はすべて砕け散ってしまった。

剣は再び比類なき巨体を誇示させるために新たなる刀身と、その身を鍛えられる者を探し続けているらしい。

DRAG-ON DRAGOON 3

鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄
鉄の塊は鍛え上げられる。堅さこそ戦場での強さだったから。
鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄

殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺
鉄の塊は殺しまくる。それが彼の存在する意味だったから。
殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺

肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉
鉄の塊は命を奪う。そうすれば願いが叶うと思っていたから。
肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉

血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血
鉄の塊は血の涙を流す。もう人には戻れない事を知ったから
血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血

古の覇王
Ancient Overlord



Weapon Story

NieR:Replicant/Gestalt

何世紀にも渡って繁栄した巨大王国に受け継がれていた王族の剣。剣の水晶には魔力があり一万人の血を吸うことで真っ赤に輝き、使っている者を不老不死にするという言い伝えがあった。しかし覇王と呼ばれた最後の王は、不死の身体よりも先代から受け継いだ王国の繁栄を何よりも大事にした。

ある日、最愛の后が不慮の事故により死んでしまう。王の子を宿しており、出産間近の悲劇だった。王は国を継ぐ息子が亡くなったと聞くと、絶望と悲しみに打ちひしがれ、既に高齢となった自分で王家の血が断絶する運命を受け入れられなかった。

狂った王は不死の身体を授かって王国を存続させようと、手当たり次第にその剣で部下や国民達を切り殺した。
「私が最後の王ならば、この私が生き続ける限り王国は不滅なのだ！！」

何人も、何百人も、何千人もの国民を切り殺し、剣の水晶は輝きを増していった。あと少し、もう少しでその血のような紅が輝く時、患っていた心臓が急激な負担に耐えかね破裂し、王は亡くなった。目の前の妊婦と胎児を殺せば、ちょうど一万人だった。

NieR:Automata

ある日、少女が住んでいた村が盗賊に襲われた。少女は家族を守る為に、父が山中で拾ったという剣を手に取り、生まれて初めて人を斬った。血にまみれた娘に、家族は怯えた。

村が盗賊に襲われたのはその一回きりだった。その後十年二十年が経ち、守った家族が老いていく中で少女一人だけが年を取る事がなくなった。村人達は少女を次第に疎んでいった。

居場所のなくなった少女は村を出る。何年もの歳月をかけて放浪の旅を続け、多くの国を渡っていった。やがて少女は無類の剣豪として世に名を馳せる事になる。

無限の命と、強力な剣そして長年の知恵。力を得た少女は一国の女王にまで上り詰め、何不自由もないように見える。だが少女は手に入れていない。あの時欲しかった父の優しさだけは。

DRAG-ON DRAGOON

太古の文明で絶大なる権力を持っていたといわれる王が所持していた剣。その覇王の手により王国は栄華を誇り、繁栄を極めたが…。

熟れた果実は腐り落ちていくのみ。王の権力の下で驕り高ぶり自ら歩むことを止めた民により、王国は堕落し衰退の道を辿っていく。

すでに己の力ではどうすることもできなくなっていることに気づいた王は、邪神を自らの愛刀に召喚し、堕落した民の虐殺を繰り返す。

剣に宿りし邪神は血を吸うことの喜びに打ち震え、最後に残った王の命を奪った頃には、白銀だった刀身が、血に染まり漆黒になっていったという。

DRAG-ON DRAGOON 2

その昔、とある国に“剛の武将”と“柔の武将”という、二人の優れた武人がいた。二人はお互いを認め、常に意識し、鍛錬に勤しんでいた。この魔剣“古の覇王”に魅せられ、取り合うことになるまでは…。
剣を巡り、激しく衝突を繰り返す二人。

魔剣を巡る争いは戦争へ発展する。剛の武将は自らが生み出した鉄壁の布陣で、百戦錬磨の戦績。一方の柔の武将は、型のない各々の力に任せた戦法。
勝負の行方は誰にも想像がつかなかった。

序盤は剛の武将が完全に戦局を支配していた。しかし次第に柔の武将の臨機応変な戦略が剛を翻弄する。ところが、不利になるも意地を張り布陣を崩さない剛に、柔の戦法も段々と通用しなくなっていく。
戦局は混迷を極めた……。

その後……戦の終わった跡地を訪れた村人はこう語った。
『剛の武将も柔の武将も二人とも、それは素晴らしい武人だったよ。ただ、極端に優れていなくても、剛も柔も少し兼ね備えていれば、みんな幸せになれただろうに。』



草原の竜騎槍
Dragoon Lance

Weapon Story

NieR:Replicant/Gestalt

王は老いていた。精悍だった眼差しからは光が失われ、逞しい体は見るも無惨に弛みきっている。そして、老いるに従って身につけた虚栄や恐怖が、王の心を醜く蝕んでいた。王は怖かった。だから守るべき領土を失わないように周辺諸国への侵略を繰り返した。王は怖かった。国民の声も家臣の言う事も信用ならなかった。だから暴力と圧政で全てを奪い取ろうとした。

王に忠誠を尽くす竜が居る。翼の無い竜は王の言う事なら何でも従った。彼は王に救われた恩義が故に、魂で報いる事を誓ったのだ。たとえそれが目に余る愚行でも、王の口から命じられたのであれば従った。竜にとって王は正義そのものだった。

ある日、竜が血まみれで王に謁見を申し出る。その血は幼い王子を暗殺した返り血だった。暗殺を命じたのは他ならぬ父王。竜は澱んだ目で王に願い出る。貴公の命には逆らう訳にはいかない。だが、貴公の命に従う事ももう出来ない。殺してくれ。そう言うと竜は力なくうなだれた。

それは昔話。数百年前に滅びた国の愚かな王と翼の無い竜の物語。草原には今も風が吹いていた。王と竜が誓いを交わしたあの日と変わらず、風が吹いていた。

NieR:Automata

ボクは夢を見ていた。カレと会った日の事を。
カレは、小さく弱かった。
ボクも、世界が嫌いだった。

ボクはカレを助けた。
カレもボクを助けた。
気づくとボク達は友達になっていた。

もちろん、全部が上手くいった訳じゃない。
きっとどこかで間違えていたんだろう。
それでも、ボク達は友達だった。

この草原の風は青く、イイ匂いがする。
カレに頬を寄せると、くすぐったそうに身を捩る。
ボクは羽を広げ、カレを乗せて大空に舞い上がった。

DRAG-ON DRAGOON

昔、飛べない竜がいた。荒々しいが高潔な心を持つ彼は人間と交わることはなかった。だがある日、傷ついた若き騎士と一匹の竜が出会う。

竜は騎士を助けると、彼が目覚めるのを見届け、その場を立ち去ろうとした。翼のない竜は、役立たずと人に忌み嫌われていたからだ。

別れ際、騎士が言った。
「この恩は生涯忘れない」
時が流れ、年老いた竜は人間の軍勢に取り囲まれる。竜が死を覚悟したその時……

「翼なき友よ！長く待たせたな！」
あの時の騎士が国王となり、数千の兵と共に現れたのだ。竜は忘れていた牙を剥き出しにして吼えた。



双子の牙

Fang of the Twins

Weapon Story

NieR:Replicant/Gestalt

ぼくたちは、うまれたときからいっしょ。ごはんをたべるときも、ねむってゆめをみるときも。

わたしたちは、もらうものもいっしょ。ままのおちちも、ぱぱからのやさしいことばも。

でもぼくたちは、しぬときはべつべつ。ぼくはぱぱに、いもうとはままに、くびをちょんぎられ、しぬときはべつべつにころされた。

でもだいじょうぶ。わたしたちのちはまざり、ひとつのおのにやどる。わたしたちはこれからもずっといっしょ。ふたつのからだはひとつにもどる。

NieR:Automata

双子の神に捧げられた幼い双子の魂が宿る武器。その刃は欠けても戻り、決して離れる事は無い。何があっても共にある事を約束された、二人で一つの奥の結晶。

刃に宿った双子の魂は夢を見る。共に育ち共に大人になり共に人を好きになり共に恋に落ちる幸せな夢を見る。二人は一人。だからわたしもぼくも、おなじひとをすきになる。

わたしはわたし。ぼくはぼく。わたしをみて。ぼくをみて。わたしをすきになって。ぼくをすきになって。まねしないで。まねじゃない。

ふたりはいっしょ。しんでもいっしょ。あいてをころしてもいっしょ。ころしあってもいっしょ。ふたつのからだはひとつにもどる。おねがいだれかはなしてくださいはなして。

DRAG-ON DRAGOON

遠い昔、炎の力を持つ双子の神がいた。神は人間に火と知性、そして多くの言葉を与えて見守り続けていた。

だが人は堕落し、双子の神の逆鱗に触れてしまう。双子の神は多くの都市に雷を落とし、洪水をおこし、炎で大地を焼き払おうとした。

己の過ちに気づいた人間達は、神の怒りを鎮めるために巨大な斧を捧げる。それは幼い双子の血によって洗われた、呪わしき供物だった。

神は幼い双子を星にしてやり、人が二度と過ちを繰り返さぬように斧に破邪の光を封じ込めたという。



王位簒奪者の槍

Spear of the Usurper

Weapon Story

NieR:Replicant/Gestalt

ある国で王子の影武者をしている男がいた。男は毎日の様に王子の代わりに公務を行っていた。今日も仕事を終えて王子の元へ帰ると部屋に裸の女が寝ている。女は王子の妹姫だった。呆然とする男に、同じ顔の男はへらへら笑いながら行為に誘ってきた。

男は王子の妹姫に恋をしていた。自分を兄として慕ってくれる妹姫も自らを愛してくれていると感じていた。たとえ偽物の姿を通してでも、最低な王子のために命をかける男にとって、彼女は唯一の生きる糧だった。

王子が戦争で指揮を執ることになった。役目のために命をも投げ出す覚悟の男に王子は言い放つ。大将の首を獲れば妹と寝るのを自分と一回替わってもいいと。男はへらへら笑う王子の口へ槍を突き刺した。

戦争が終わり妹姫を妃にした「王子」は、自分の顔や喉を傷つける行為をするようになった。妹姫が彼を「兄さま」と呼ぶたびにそれは続いた。やがて「王子」は自らの顔を焼き、口から槍を刺した状態で見つかった。その焼けただれた顔はとても穏やかだった。

NieR:Automata

ある国に2人の王子がいた。第一王妃の子は賢いが体が弱く陰鬱で、第二王妃の子は頭は悪いが明るく武勇に優れていた。

どちらの王子が正式な後継者か。王はその決定を下さぬままに戦で命を落としてしまう。残された王子たちは当然のごとく継承権を主張し合い、民を巻き込んで対立した。

醜い王位争いの中、王の子を名乗る第三の王子が現れた。それは智勇兼備で王として申し分のない青年。青年は愚かな兄たちを屠ると王位に就き、以降は名君として名を馳せた。

数十年後。王は亡くなる間際に民に告げる。自分は前王の子ではなく、ある貴族が仕立てた貧民の子であると。それを聞いた民衆は、王でなくなったその男を吊るし首にした。

DRAG-ON DRAGOON

連合国王の亡き後、権力を握り悪政の限りを尽くした皇后を人民からの信頼の厚い将軍が討った。将軍は平民の出で、話はよくある英雄譚。

将軍の出自は平民の中でも最下級、人を殺めることを生業としていた辻斬りである。15人目の標的を殺めたとき、警備兵に見つかり投獄された。

審判はすぐに下った。極刑。しかし将軍の人生を大きく左右した才能、それは美貌であり、その姿が皇后の目にとまることで極刑をまぬがれる。

皇后は将軍への愛情を注ぐが、それは執着へと変わっていく。将軍は皇后を虜にし失脚させることで王となる。是を知る者は将軍を簒奪者と呼ぶ。

DRAG-ON DRAGOON 2

長き戦いの末、ついに男は王の心臓に槍を突き刺した。絶命する王。歓声と共に革命軍が、一気に城へなだれ込む。これで…この国は悪政から解き放たれ平和になるだろう。男の顔に、笑みがこぼれた。だが…それもすぐに消えた…。

最後の戦い…どうも腑に落ちない。なぜ王は抵抗せずに死んだのだ。いや、それどころか自ら命を捧げた様子にも見えた…。あれが…国民に悪政を強いてた王の姿だろうか。悩む彼の元に仲間から王の間に来るように連絡を受ける。

仲間と共に王の間に向かう男。そこには…何者かに拘束されていた姫の姿があった…。そして…姫の口から驚くべき真実を知る…。姫は、長い間、隣国の者に人質に捕られていたのだ。王は脅され続けていた。姫の目から涙がこぼれる…。

男はその場で姫の命を奪った…。確かに王は、娘のために、仕方なく悪政を強いていたのかもしれない。だが今、必要なのは真実ではない。苦しみ虐げられた国民が立ち上がり憎き王を討つという"事実"のみ。真実は闇の中……男は王となった。

DRAG-ON DRAGOON 3

女は娼婦だった。客をすぐに好きになってしまう娼婦だった。だが、女が客に結婚を申し出ると客達はすぐに逃げ出した。女は何故客が逃げるのかよくわからなかった。

ある日、偉そうで不細工な男が女の客としてやってきた。一通りの行為の後、女は男に結婚を願い出た。男は涙を流し始めた。彼は誰にも愛されないこの国の王だった。

王と結婚した女はこの国の后となった。そして結婚式の直後女の前で男は心臓病で突然死んでしまった。莫大な遺産と王権が女の下に転がり込んできた。

金も権力も手に入れた女は思う。ここにはもう愛した男は居ない。あと少しだったのに。私の幸せまであと少しだったのに。男の唯一の形見である槍を持ち、王宮から女は逃げ出した。



ひのきのぼう

Cypress Stick

Weapon Story

NieR:Automata

おきなさい　おきなさい　きょうはとてもたいせつなひ。〇〇〇が　はじめて　おしろに　いくひ　だったでしょ……という乱暴な母の声が聞こえる。少年はイヤイヤ布団から抜け出す。

今日は16歳の誕生日。王様に会いに行く約束の日だ。いきなりの仕事だと大変だから、と心配性の母親がヒノキで出来た棒を持たせてくれた。こんな細い棒で何が出来るのだろうか？

お城への道中、母親は僕の使命の崇高さと、今日という日がいかに大事かを延々繰り返していた。もう聞き飽きていたが、反論するとうるさいので、いつものように黙っている。

その時、お城から同い年の友達が出てきた。精悍な眼差しはまるで未来の勇者のようだ。お互い大変だよな、親の期待に応えるってのは……俺も立派な大工になれるようにがんばるよ。



エンジンブレード

Engine Blade

Weapon Story

NieR:Automata

広い広いお部屋。小さな王子は一人で寝ていました。
とうさま、とうさま。本当はひとりじゃこわくて眠れないの。
でも王子はがまんしました。忙しい王様を困らせたくなくて。

広い広い執務室。孤独な王は一人政務に追われていました。
本当は家族を……息子を優しく抱きしめてやりたい。
だが駄目だ。僅かな時間も、民の為にこの国を支え続けねば。

ひさしぶりの親子の夕食。父王は息子に欲しい物を問いました。
本当は、息子と二人、ゆっくりと過ごしたかったのだけど。
やがて、息子はゆっくりと、ある一振りの剣を指差します。

それは王家に伝わる剣。国を継ぐ覚悟の証。「いつかな」と呟く父王の笑顔はどこか寂しく。王子も少しだけ微笑みを返し。
……本当は、一緒に絵本を読んで欲しかったのだけれど。



エミールヘッド

Emil Heads

Weapon Story

NieR:Automata

[12422 09 02] 異星人の繰り出した機械生命体がネットワーク機能を再構築している事を確認。また、重力系の操作を可能にしている個体も再発している。

[12422 10 15] 一週間前に増殖したのでそれ以前の記憶がハッキリしない。数千年前から行方不明のオリジナルは、今何をしているのだろうか？

[12422 12 14] 自分より25番後ろに生まれた仲間の生命活動が止まった事を確認。確かに僕「達」は増殖する事で永遠の命を手に入れた。だが、個々の死は変わらず存在する。

[12423 01 19] 複製された僕達の記憶は曖昧だ。今日会った黒い服のアンドロイド……どこかで見たことがある気がする。彼女は何か複雑な顔をしていたが、僕は何も思い出せなかった。

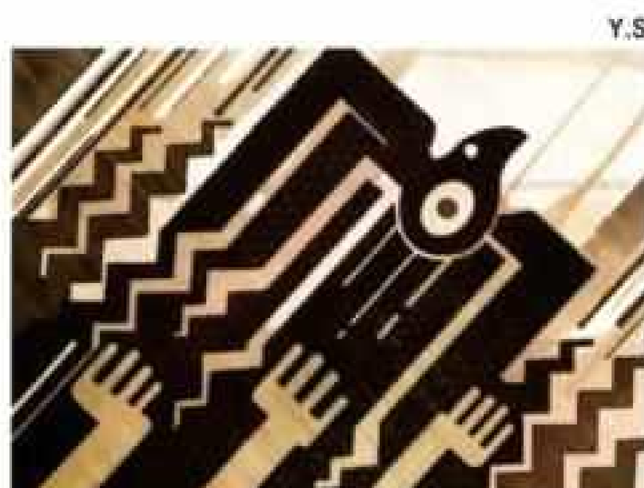
Drawing Weapon Story ウェポンストーリー挿絵

Y.S



:: 百獣シリーズ

Y.S



:: 不死鳥シリーズ

T.N



:: 白の契約／黒の誓約

Y.S



:: 白の約定／黒の血盟

Y.S



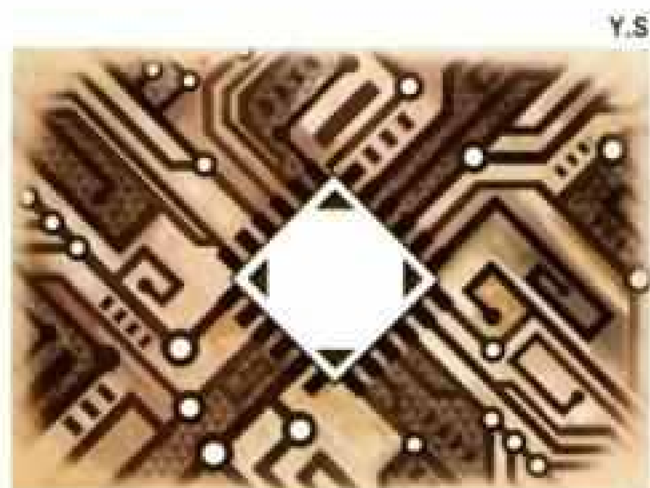
:: 白の矜持／黒の倨傲

T.N



:: 白の哀哭／黒の慟哭

Y.S



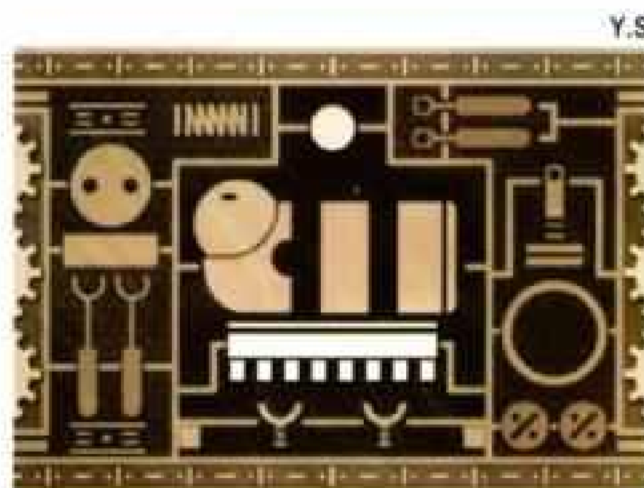
:: 四〇式シリーズ（槍以外）

Y.S



:: 三式シリーズ

Y.S



:: 機械生命体シリーズ

Y.S



:: 四〇式戦術槍／ヨルハ制式鋼刀

Y.S



:: 天使の聖翼／悪魔の穢牙

T.N



:: 鉄パイプ

Y.S



:: 信義／鉄塊

T.N



:: 古の覇王／草原の竜騎槍

Y.S



:: 双子の牙／王位簒奪者の槍

レプリカントノ記憶、ゲシュタルトノ記録

ここからの6ページには『ニーア レプリカント／ゲシュタルト』の内容についてのネタバレが多分に含まれています。ご了承のうえでお楽しみください。

「我の名を略すでない！」

「本当に、無理しないでね」

遠い昔、西暦3465年のことです。
世界には黒い影のようなマモノが現れて人々を襲っておりました。
さらに人々は、かかれば必ず死に至るという
謎の病「黒文病」にも苦しめられておりました。
これはそんな時代に、とある村に住んでいた少年[redacted]のお話です。

親のない[redacted]は、たったひとりの家族である妹ヨナを養うべく、日々仕事に勤しんでおりました。
村では親代わりのデボルとポポルが、なにかと２人の面倒をよく見てくれました。

しかし生まれつき体の弱いヨナが、ついに黒文病を発症してしまいます。
治す手立てのない病でしたが、しかし迷子になったヨナを探しに赴いた石の神殿で、
[redacted]は運命的な出会いを果たすことになるのです。
その名は「白の書」。
ふわふわと宙に浮かび、人語を話し、魔法の力を持つ白の書は、
イニシエノウタに登場する伝説の書物そのものでした。
「『黒の書』が世界に災厄をもたらした時、『白の書』が現れ、
『封印されし言葉』で『黒の書』を降し、災厄を消し去る」
乱暴に封印を解かれ、記憶をなくしてしまった白の書。
マモノが持つという『封印されし言葉』を集め、白の書の記憶を取り戻せば、
マモノや黒文病といった災厄を消し去ることができるかもしれない――。
[redacted]は希望を胸に、各地に散らばるマモノを倒すため、白の書と共に旅立つ事を決めたのです。

しかし白の書が導いたものは明るい希望だけではありませんでした。
『封印されし言葉』を集めていた[redacted]のもとに、
やがて黒の書を携えたマモノの王「魔王」が現れ、
病気のヨナをさらっていってしまったのです。
それでも[redacted]は、諦めませんでした。
いつかきっと魔王を倒し、ヨナを奪還すると心に誓い、
来る日も来る日もマモノを倒し続けました。
そんな彼を支え続けたのは、個性豊かで頼もしくも、どこか風変わりな仲間達でした。

「村のみんなを……ヨナを守るんだ」

「お兄ちゃん。月の涙……なかった」

「わわわっ、あの女の人、下着しかつけてないよ!!」

「見ないで……ぼくを……見ないでえええええっ」

「もう泣くな……エミール。負けるな……強くなれ」

下着姿で双剣を振り回す、乱暴で口汚い女戦士カイネ。
彼女は両性具有の体ゆえに村人達から疎外された過去を持ち、
さらには半身をマモノに侵された「マモノ憑き」として
業苦に満ちた人生を送っていました。
そんな彼女にも偏見なく[redacted]は接し、
祖母の仇であるマモノとの戦いにもすすんで力を貸しました。

見るものすべてを容赦なく石化させてしまうという、
忌むべき両眼を与えられた少年エミール。
彼はその力を制御すべく、[redacted]と共に自らのつらく苦しい過去と対峙し、
肉体という大きな代償をはらって絶大な魔力と自由を手にします。
姿形の変わってしまったエミールを、[redacted]はぎゅっと強く抱きしめてやりました。

砂漠という不毛の地で、沢山の掟に縛られつつも、
仮面の人々と呼ばれる部族を立派にまとめあげる仮面の王と、彼の愛する少女フィーア。
仮面の人々を襲うマモノ狼との戦いは熾烈を極めましたが、
王は[redacted]とともに勝利を勝ち得ました。
多くの血が流れ、涙が流れました。
失われた命がかえってくることはありませんでしたが、
しかし仮面の人々の安泰な暮らしはこれで保証されたのです。

彼らは[redacted]と出会ったことで、それぞれに生きる意味や、生きる力を手に入れました。
決して良いことばかりではなかったですし、支払う代償も多くあったけれど、
それでも彼らはヨナを救おうとする[redacted]を助け、
マモノや黒文病といった災厄から人々を救おうとただただ懸命に戦い続けたのです。

そうしてようやく集めることができた、魔王の城へのカギ。
その城の入口で[redacted]達を待ちうけていたのは、
どういうわけか村の双子デボルとポポルでした。
彼女達は語ります。
ここにいる[redacted]やカイネ、村の人々すべてが人間ではなく、
ただの「人間モドキ＝レプリカント」であることを。
世にはびこるマモノ達こそが人間の魂だけの姿＝ゲシュタルトであり、
レプリカントはゲシュタルトのために用意された、単なる魂の器でしかないということを。
デボルとポポルは数多いるレプリカント達を管理し、監視するために存在する
一対のアンドロイドだったのです。

「すっこみません……絶対に絶対に絶対に……絶対に……こんだりしません!」

「憎悪と狂気では、心は癒す事は出来ぬ」

しかし彼女達が人類に与えられた使命であり、
完遂させるべき「ゲシュタルト計画」は、
当初の展望とは裏腹に、長い年月の末、あらゆる綻びが生じていました。
レプリカント達が独自の意志を持ってしまったこと。
「ゲシュタルト計画」の要であった魔王自身が、
計画の破綻に気づいて、自身とヨナのレプリカントを欲したこと。
そして「ゲシュタルト計画」実行のキーとして作られた白の書が、
本来の役目を放棄してまでレプリカントの[redacted]に味方したこと。
城にたどり着いた[redacted]は、しかしそれらのことを知る由もありませんでした。
自らがレプリカントであろうとなんであろうと、
今を生きる彼の心にあるのは、ただ病気の妹を無事に救い出し、
彼女と日々を穏やかに、共に生きたいというたったひとつの望みだけ。
魔王、そしてデボルとポポルがどう抗おうとも、彼の強い意志が世界を変えようとしていました。

何もかもが遅すぎました。
そう、本当に、何もかもが遅すぎたのです……。

報告：このような物語を伝える行為は当機には困難。
ここから先の結末を、どう口語体にして伝えるべきか、とても悩ましい。
こういう時には人類は「やれやれ」と言い、大きく息を吐いたらしい。

やれやれ。

現状で揃っているデータを参照したが、物語の結末としての適切な解が提示できない。
よって、以下にデータとして羅列するに留める。

「ゲシュタルト計画」には2014年の発案当時から、以下のような不安定要素が存在した。
ゲシュタルト体の崩壊を防ぐ方法が「オリジナル・ゲシュタルト」と呼ばれる
ゲシュタルト・[redacted]からの魔素供給のみに依存していた点。
ヨナの存命と引き換えにゲシュタルト・[redacted]の協力を得ることには成功したものの、
根本的な問題の解決を先送りにした点。
1000年以上の時間をかけても、崩壊体に対する有効な対策を見いだせなかった点。
レプリカントに独自の意志が芽生え、これを予想し得なかった点。
レプリカントの管理と監視のみを強くインプリンティングされたアンドロイド達が、
生じた不確定要素についての改善を積極的に行えなかった点。

結果的にデボルとポポルが混乱と激情の果てに暴走し、
管理していた[redacted]と呼称されるレプリカント体の行動を制御できず、
また[redacted]と呼称されるゲシュタルト体の単独行動も制御できなかったために、
人類が遂行しようとしていた「ゲシュタルト計画」は完全に破綻し、
失敗に終わった。

仮定として[redacted]の行動を引き続き制御できていた場合においても、
計画の成功率については、現時点で0.0000005％未満と推測される。

その後、すべてのゲシュタルトが崩壊体と化し、死滅。
ゲシュタルトを失ったレプリカント体も複製不可能となり、死滅。

最終結論。
つまり[redacted]によって、人類は滅亡したと言える。

いや、これは暴論か。
データを精査するに、[redacted]によって精神的に救われた人物も確認できる。
この詳細については当時より現在まで、
個体としての存在が確認されている生物兵器「エミール」への直接的な確認が推奨される。
エミールならば記録している可能性がある。
この機械生命体ネットワーク上のどこにも存在しない、欠けたデータの固有名詞を。

報告：このような物語を伝える行為は当機には困難。

やれやれ。

だが、この話をする事自体は肯定する。
繰り返しになってしまうが、よかったら聞いてほしい。
いくらでも話そう。この物語は、なぜかとても美しいと感じるのだから。

遠い昔、西暦3465年のこと。
遠い昔、西暦3465年のこと。
遠い昔、西暦3465年のこと……。

「何か大切なモノを……もらった気がするんだ。
とても大切な、何かを……」

NieR RepliCant
ニーア レプリカント





NieR Gestalt™
ニーア ゲシュタルト

喪失ノ原点



■『ニーア レプリカント』とはなんだったのか？

text by サガコ

『ニーア オートマタ』で描かれた世界を遥か遡ること数千年前、ひとりの青年（父親）が病弱な妹（娘）を守るため、剣を手に取り、魔法の書物と契約を果たし、仲間とともにマモノを狩る旅に出た。それが『ニーア レプリカント/ゲシュタルト（以下、レプリカント）』の物語だ。

完全新作となったこの『レプリカント』は、発売前から競合する他の大作シリーズなどに埋もれる形となり、メジャータイトルとしての地位を確立するには至らなかった。しかし、その美しくも狂気をはらんだ世界観とキャラクターたち、そして物語を彩る楽曲の魅力に取り憑かれた人々は少なからず存在した。彼らファンは熱狂し、発売前から雑誌で発表される情報や小説を追いかけ、話題にし、それこそ陶酔するかのごとく『レプリカント』の世界へとのめり込んでいった。

さらに不思議なことに『レプリカント』はいつまで経っても色褪せないタイトルだった。2010年の発売以降、目立ったグッズが発売されたわけでもなければ、スタッフサイドから続編を匂わす具体的な発言が繰り返されたわけでもなかった。にもかかわらず、サウンドトラックと設定資料集は異様なロングスパンで地味に売れ続け、もちろんゲーム自体も静かに売上を伸ばし続けた。ゆるやかではあったが、しかしその炎は消えることがなかった。「好き嫌いはわかれるが、一度好きになったら忘れられない何かが、この作品にはある」。そう言って『レプリカント』を布教した人たちが、今このコラムを読んでいる人にも多いのではないだろうか。

今『レプリカント』に立ち返れば、その「素朴」すぎるゲーム性にさほどの魅力を感じない人も多くいるだろう。しかしもしよかったら、どうか目を凝らして眺め、耳を澄ませて聞き、ゆっくりと遊んでみてほしい。飛んでくる弾幕が一枚の絵のようになる美しさ、何気ない会話の中で綴られていくそれぞれの強い思い、繰り返し流れる楽曲が持つあまりにも力強い切なさ。そしてニーア、カイネ、エミールをはじめとする登場人物たち全員がどこまでも己の運命に立ち向かい、抗い続けた人間らしい物語に触れてほしい。ゲシュタルト計画に翻弄された者たちの末路は今も儚く、そして永遠に美しいから。

今から『ニーア レプリカント』及び『ニーア ゲシュタルト』を知る手段について……2010年に発売された『ニーア レプリカント』と『ニーア ゲシュタルト』。いったい何が違うのか？　物語はほとんど同一で、大きな違いは主人公の設定のみ。『レプリカント』ではヨナの兄、『ゲシュタルト』ではヨナの父が主人公となり、そのため会話のニュアンスなどにやや相違がある。どうしても前作を遊びたい！　あの世界に触れたい！　という人のために、2017年現在で可能な手段を紹介しておこう。『ニーア レプリカント』……①PS3＋ソフトでプレイ／発売後にジワ売れしすぎが話題となった『レプリカント』。現在もアルティメットヒッツ版が好評発売中。②PlayStation Networkのストリーミングゲームサービス「PS Now」を利用する／「PS Now」なら、ソフトを買いに行く手間いらず。③Youtubeなどの実況動画を参考にする。なお、電撃オンラインch（YouTube）では「前作『ニーア』クリアまでぶっ通し生放送」のアーカイブ動画を公開中（公式も過去作は動画で確認する事を推奨）／『レプリカント』大好きライターが集まって、全エンディングを網羅するまで18時間近くプレイした。④『ニーア オートマタ』限定版ブラックボックスに同梱された、映島巡先生執筆の小説版を読む／『レプリカント』の小説として、物語全体をしっかり描いたものはこちらの書籍のみ。今となっては入手困難。⑤ザ・コンプリートガイド＋設定資料集「GRIMORE NieR（グリモアニーア）」を読む／発売から7年で19版を重ねるという、謎の人気書籍。「ゲシュタルト計画」の詳しい年表から、ブラックボックスで黒塗りになってしまった少年ニーアの過去まで、包み隠さず書かれた設定資料集の決定版。
『ニーア ゲシュタルト』……Xbox 360＋ソフトでプレイする／Xbox 360でプレイ可能。英語ボイスと日本語字幕で楽しむ、父親の愛情もまた格別。

LOADING - システム起動中…

LOADING - BOOTING SYSTEM...

システムチェック開始
メモリーユニットチェック：グリーン
戦術ログ：初期化
地形データ：ロード開始
バイタルチェック：グリーン
MP残量チェック：100％
ブラックボックス温度：適正
ブラックボックス内圧力正常
IFF起動
FCS起動
ポッド通信接続開始
DBUセットアップ
慣性制御システム起動
環境センサー起動
装備認証：完了
装備状態チェック：クリア
システム：オールグリーン
[illegible]完了

Commencing System Check
Memory Unit: Green
Initializing Tactics Log
Loading Geographic Data
Vitals: Green
Remaining MP: 100%
Black Box Temperature: Normal
Black box Internal Pressure: Normal
Activating IFF
Activating FCS
Initializing Pod Connection
Launching DBU Setup
Activating Inertia Control System
Activating Environmental Sensors
Equipment Authentication: Complete
Equipment Status: Green
All Systems Green
Combat Preparations Complete

ALERT

[illegible]3次降下作[illegible]

[illegible]決行[illegible]：119[illegible]日
[illegible]壊目標[illegible]超大型[illegible]元未確[illegible]
[illegible]加機体：ID（隊長[illegible]B／7[illegible]／12H

作戦概[illegible]
[illegible]

以上。

警告：これより先、機密情報につき真実を追う覚悟なき者の閲覧を禁ずる

Descent No. 243

Date: March 10, 11945
Objective: Destroy Goliath-class weapon (details unknown)
Units: 1D (leader), 2B, 7E, 4B, 11B, 12H

Mission Outline:
Intel has revealed that machine lifeforms have been creating a large-scale weapon at the abandoned factory. The analysis team has come to the conclusion that it is highly likely they are constructing a Goliath-class weapon.
The goal of this mission is to investigate the enemy facility (the abandoned factory) with a team of 6, and to seek and destroy the Goliath-class weapon. All participating units are to rendezvous with support unit 9S at the premises.

PART-5
SECRET
月面人類会議 機密文書

Concept Art コンセプトアート

デザイン画：２Ｂ



キャラクターデザインを手がけた吉田明彦氏による２Ｂのデザイン画。レオタードではなく下着を身に着けているバージョンや、髪型をオールバックにしているバージョンなども描かれている。





デザイン画：９Ｓ



９Ｓの服装パターン案。Ａパターンではある意味２Ｂよりも肌の露出が多くなっていたり、Ｄパターンのようなセーラー服のデザイン画も存在。いずれも、膝小僧が必ず見えるところにこだわりを感じる。



ヨルハやアンドロイド、機械生命体などのラフ・デザイン画に加え、各フィールドのイメージアートなどを紙面の許す限り掲載していこう。

デザイン画：A２

A2

A.Y

A.Y

デザイン画：ポッド

A.Y

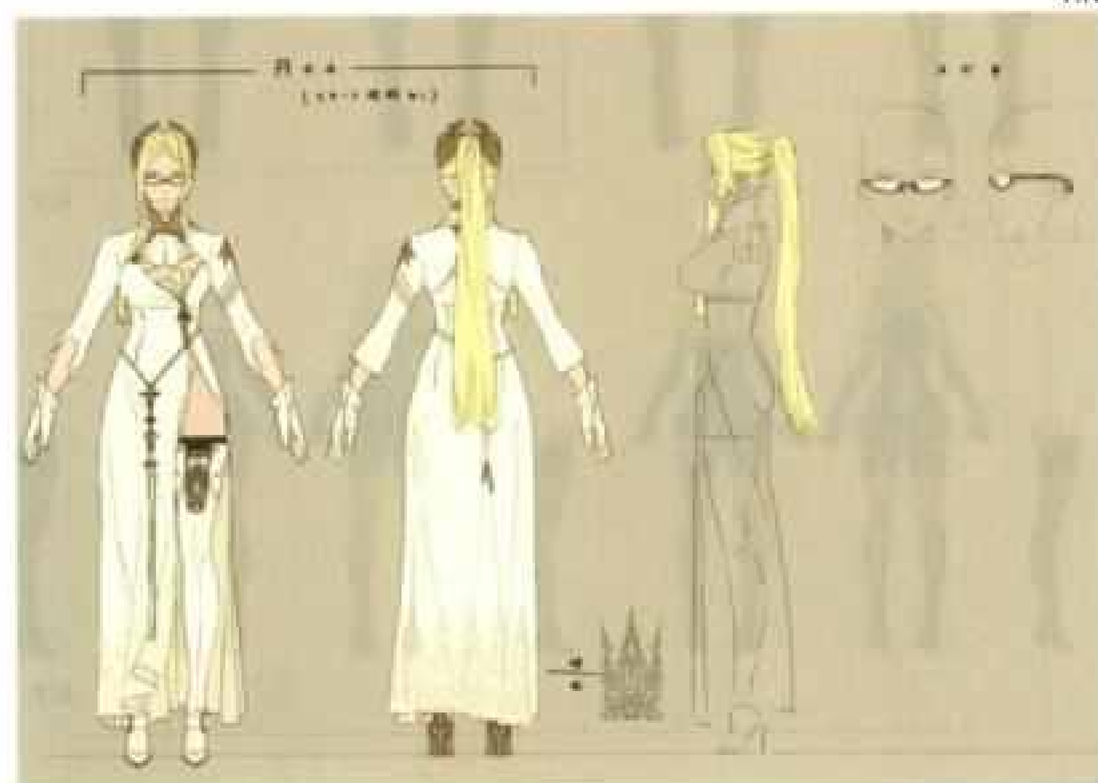
A.Y

A.Y

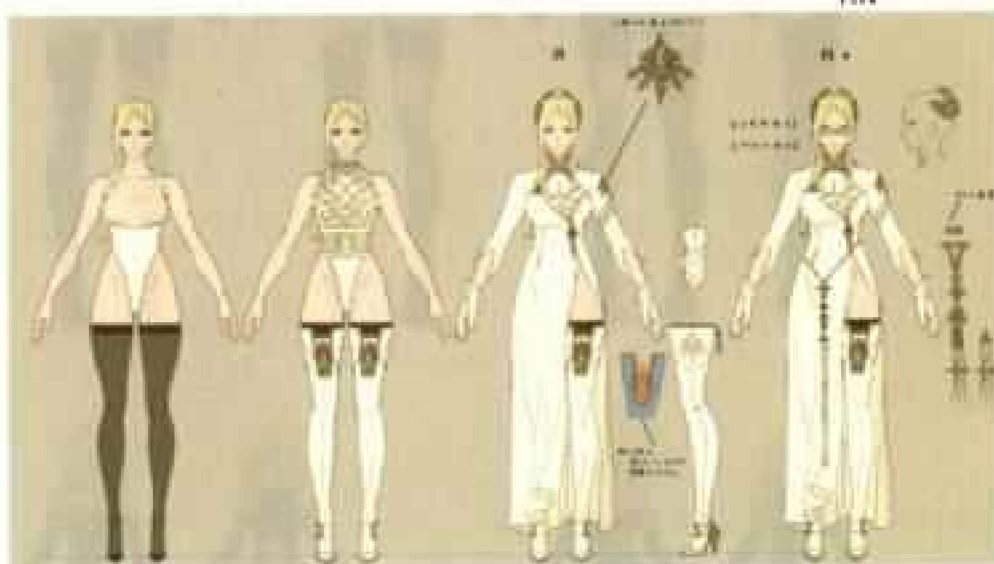
ポッドのデザイン画。ガトリング形態やレーザー形態など、ポッド・プログラムごとの内装や、武器の展開ギミックなども細かくデザインされている。

デザイン画：司令官


Y.N




Y.N


Y.N


Y.N

司令官の服装や髪形のパターン案。「ホワイト」の名を冠するだけあって、いずれも純白の衣装となっている。インナーやソックスなど、ゲーム内では見えない部分もしっかりデザインされており、身に着けるだけでもかなりの時間を要するのではないだろうか。

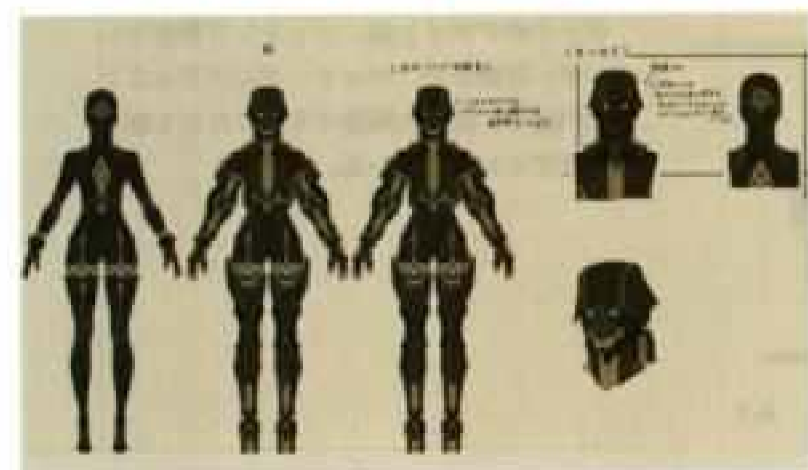
デザイン画：オペレーター

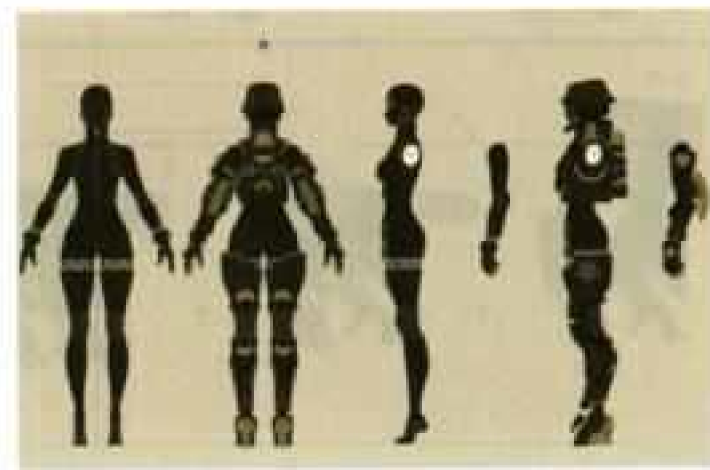

Y.N

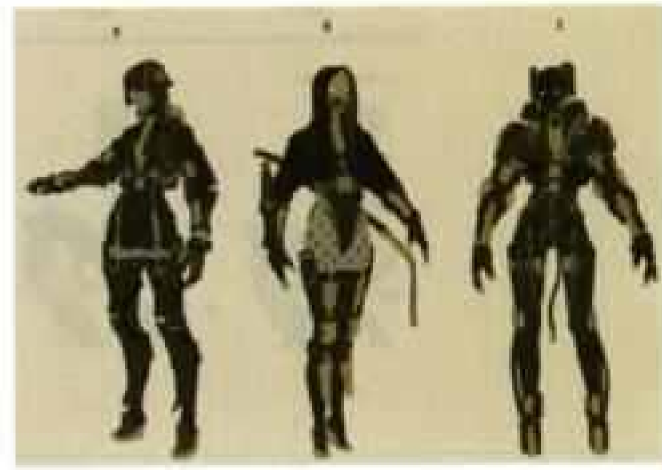

Y.N

オペレーターの服装パターン案。腕や脚を露出させたものもあり、決定稿と大きくイメージが異なる。

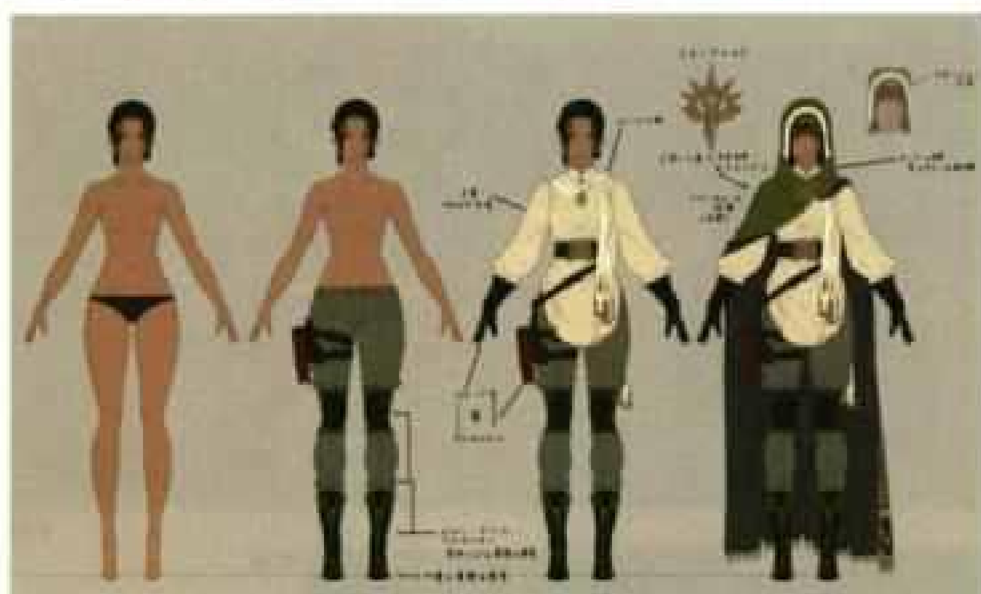
デザイン画：ヨルハ重装備型


Y.N

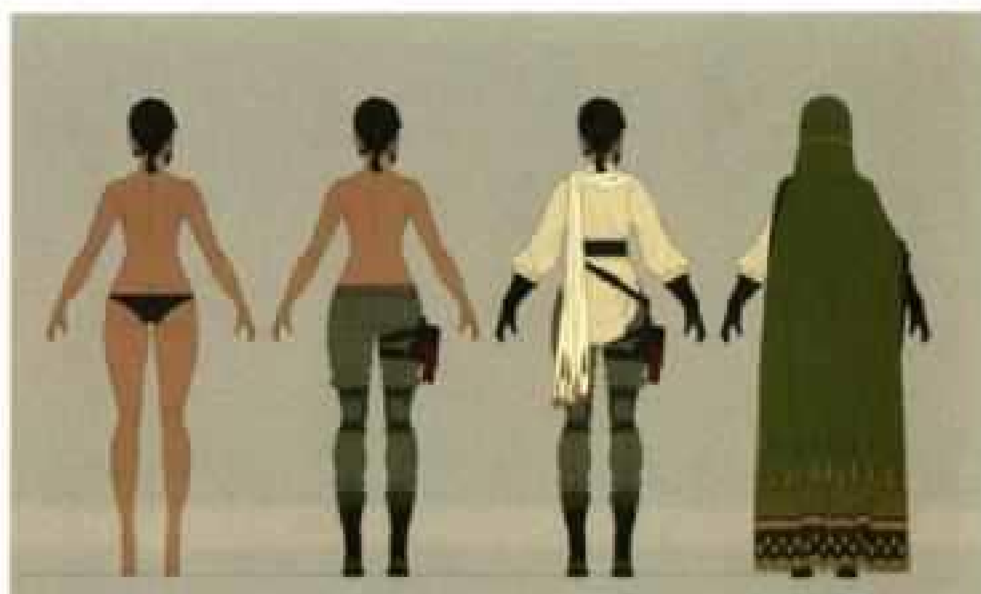

Y.N


Y.N

デザイン画：レジスタンスメンバー



Y.N



Y.N



Y.N



Y.N

レジスタンスキャンプのリーダーであるアネモネが身にまとっている服装のデザイン画。丈の長いフードやマフラーなどは中東の民族衣装を想起させる。肌の露出は少なめだが、ブラジャーは身に着けていないようだ。なお、ヨルハ以外のアンドロイドは必ず白い衣装を着用している。



Y.N



Y.N



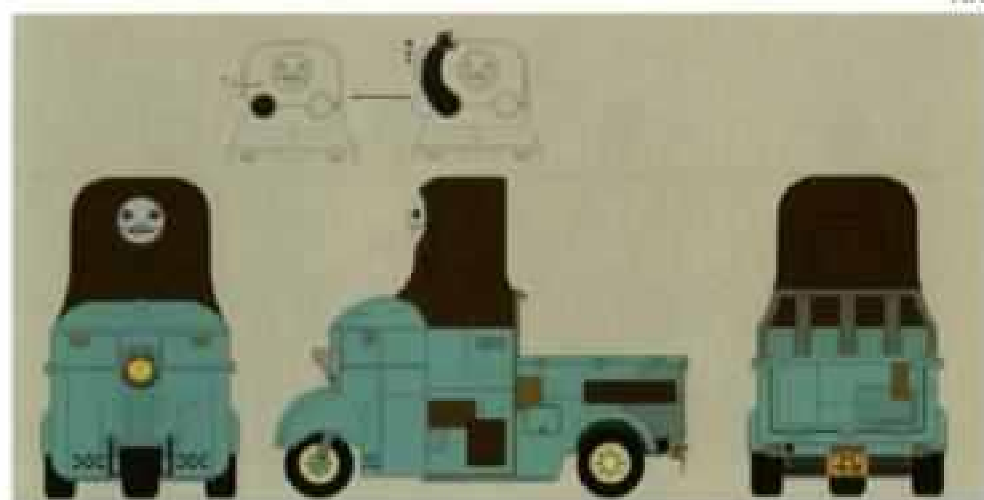
Y.N



Y.N

こちらは男性型アンドロイドの服装デザイン画。防弾チョッキを身に着けているなど、アネモネよりも戦闘に適した装備となっている。フードやマントがボロボロになっている点も、彼らが前線で戦う局面が多いことを物語っている。

デザイン画：エミール


Y.N


Y.N


Y.N

エミールのデザイン画。決定稿に比べて外見が大きく異なるものも存在。のぼりは自作ではなく、業者に作ってもらったものという案もあったようだ。

デザイン画：デボル／ポポル


T.I




T.I








T.I

デボルとポポルの服装デザイン画。ほかのレジスタンスメンバーとは出自が異なることを、服装イメージを変えることで表現している。初期段階では、オッドアイにする構想もあったようだ。

デザイン画：アダム

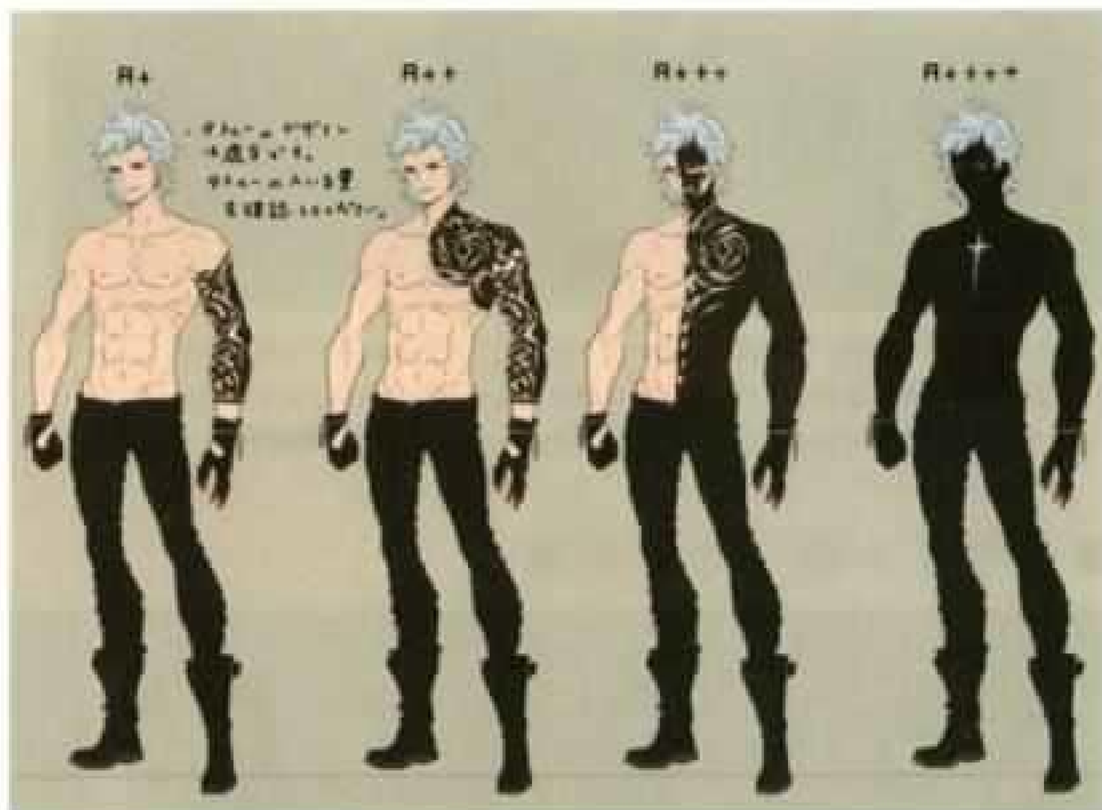

Y.N


Y.N

デザイン画：イヴ

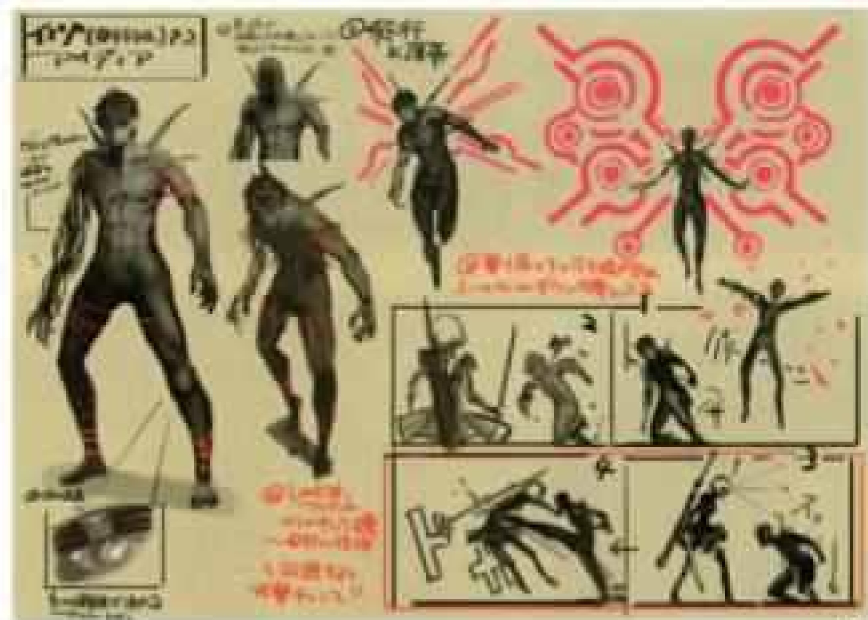


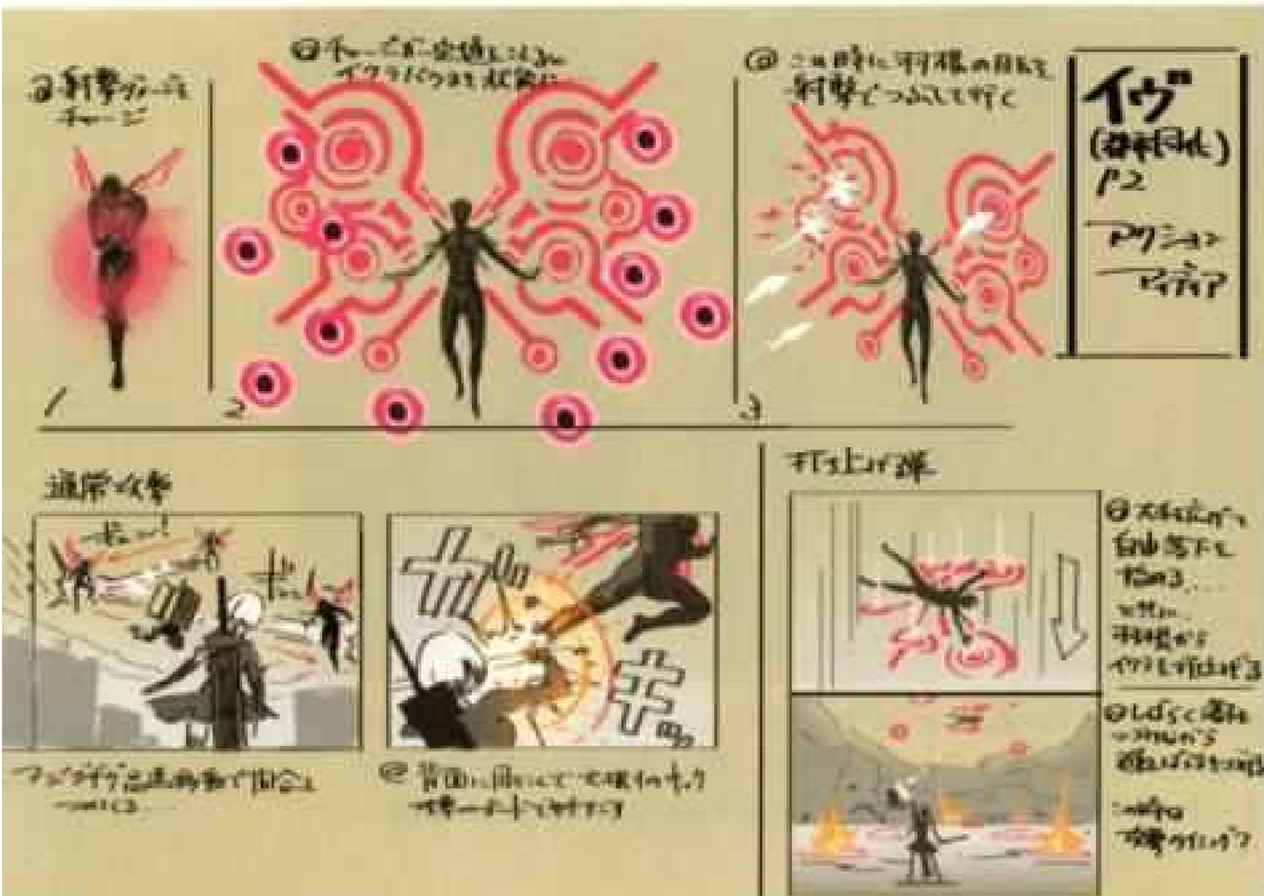
Y.N



Y.N


Y.N


Y.S



Y.S

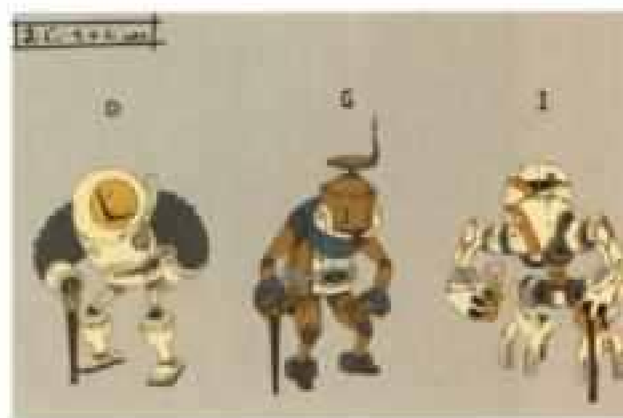

Y.S

イヴのデザイン画。腕にヨロイのようなものを装着したものや、ジャケットを羽織ったパターンも用意されていた。廃墟都市で戦う最終形態は、その羽根を広げた姿から前作に登場した魔王（ゲシュタルト・ニーア）を想起させる。

デザイン画：パスカル

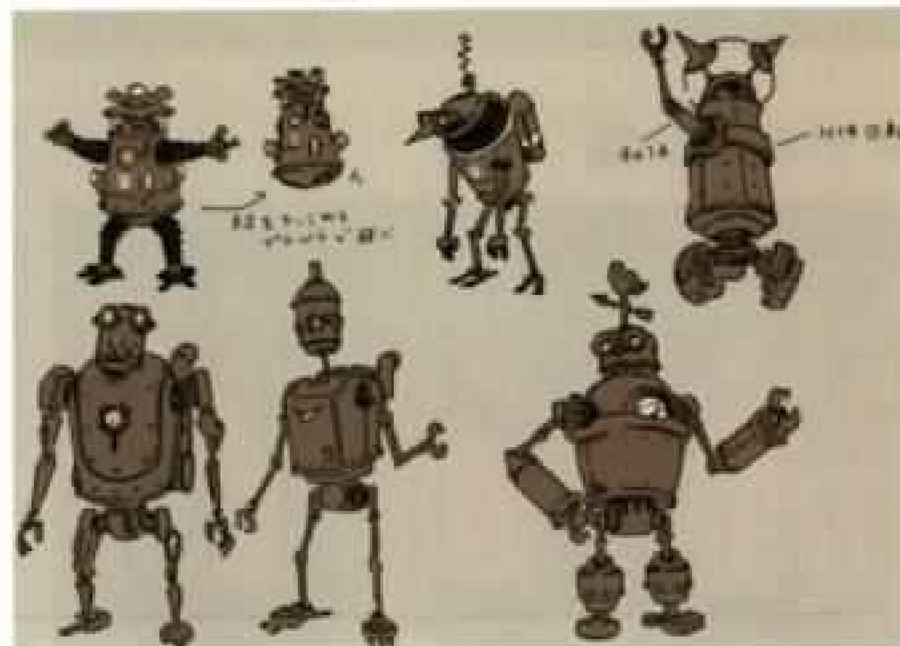

Y.N


Y.N


Y.N


Y.N

パスカルのデザイン画。初期稿にはぬいぐるみやフードを身にまとったものなど、決定稿とは見た目のイメージが大きく異なるものも存在する。おじいちゃんバージョンも存在するが、こちらが採用されていたらと思うと興味深い。

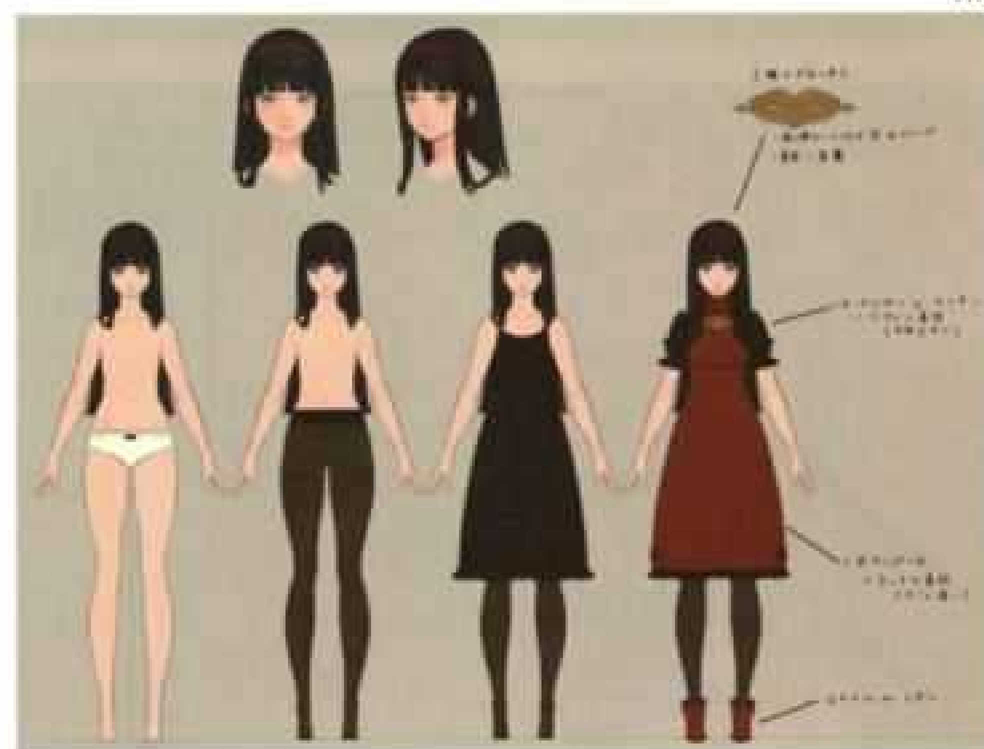

Y.N

デザイン画：赤い少女


Y.N


Y.N


Y.N


Y.N

赤い少女のデザイン画。ショートカットやツインテールなど、髪型も多数考案されているほか、服装パターンも多彩だ。同じ"赤い服の少女"でも、『ドラッグ オン ドラグーン』のマナとは見た目から受ける印象が大きく異なる。


Y.N

デザイン画：飛行ユニット

H.K



H.K



H.K



H.K



飛行ユニットのデザイン画。ゲーム中で描写されることはなかったが、初期稿の段階では飛行形態を「黒鳥形態」、機動形態を「阿修羅形態」と呼称していたようだ。飛行しながら搭乗者を拾い上げる特殊搭乗シークエンスなど、複雑な動きを取ることも可能らしい。



H.K



H.K



H.K



H.K



H.K

デザイン画：武器イラスト



Y.C



Y.C



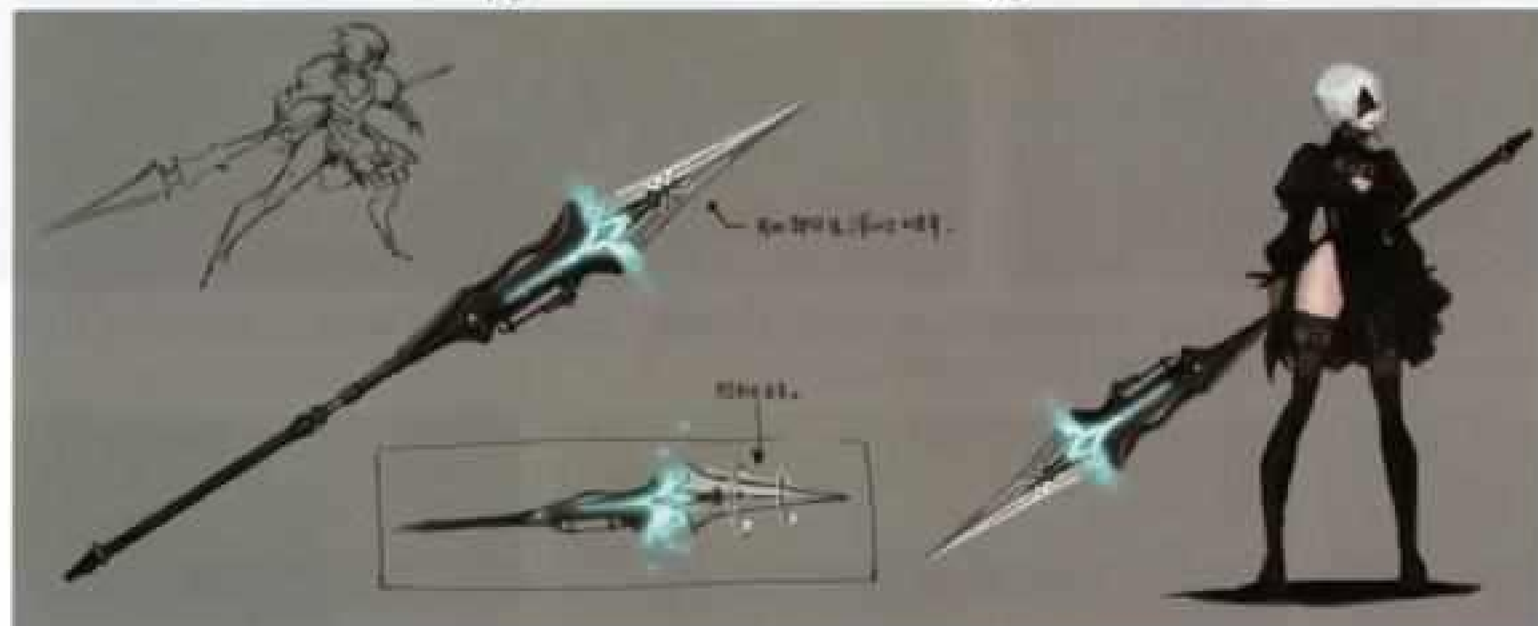
Y.C



Y.C



Y.C



Y.C

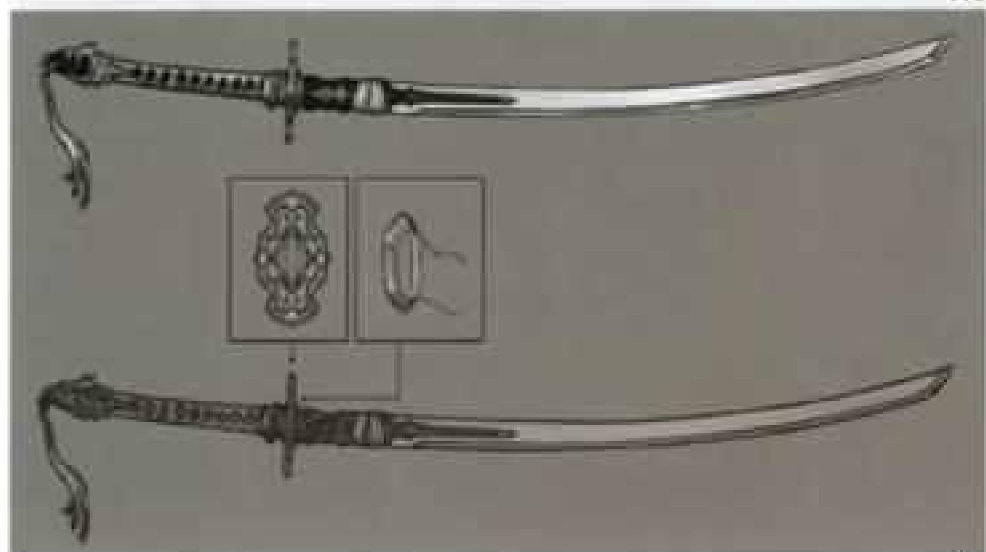
２Ｂたちが使用する武器も、しっかりとした構造設定が存在。刃や柄の部分で質感を変化させるような指示も書き込まれている。また、ここでしか見られない女性型アンドロイドの姿も。これは２Ｂたちの設定が固まる前の暫定版なのか、はたまた別のヨルハ機体の可能性も？



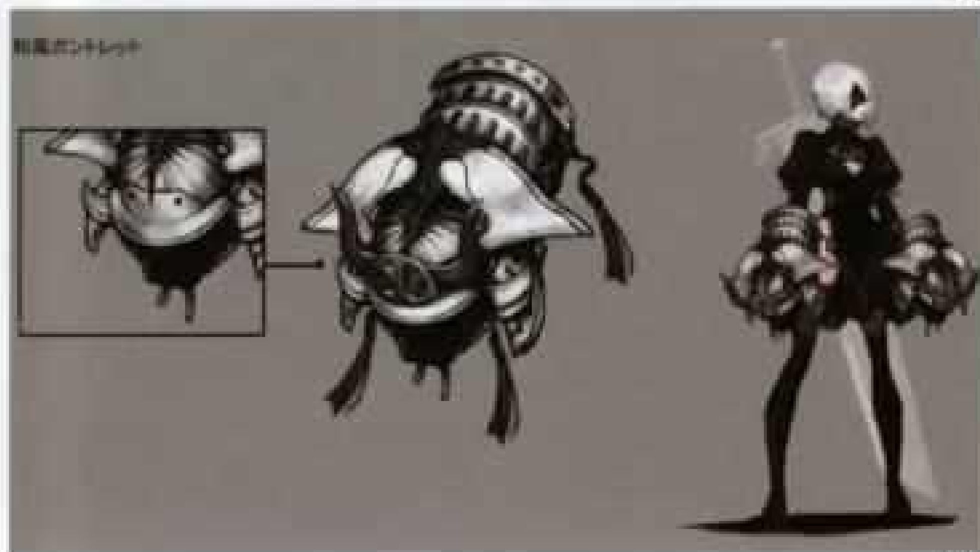
Y.C



Y.C



Y.C



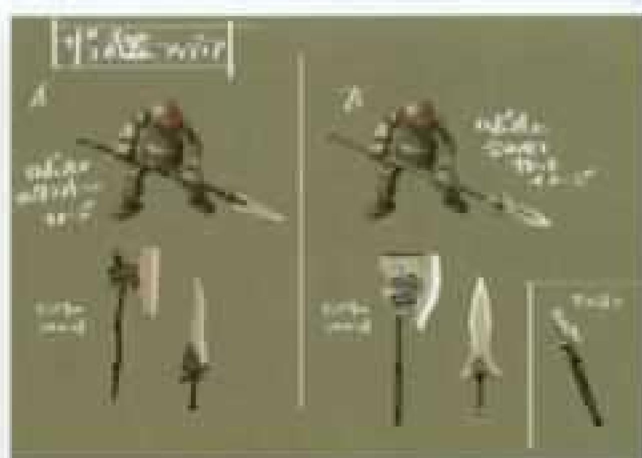
Y.C

デザイン画：機械生命体たち

機械生命体（ザコ）



Y.S



Y.S



Y.S



Y.S



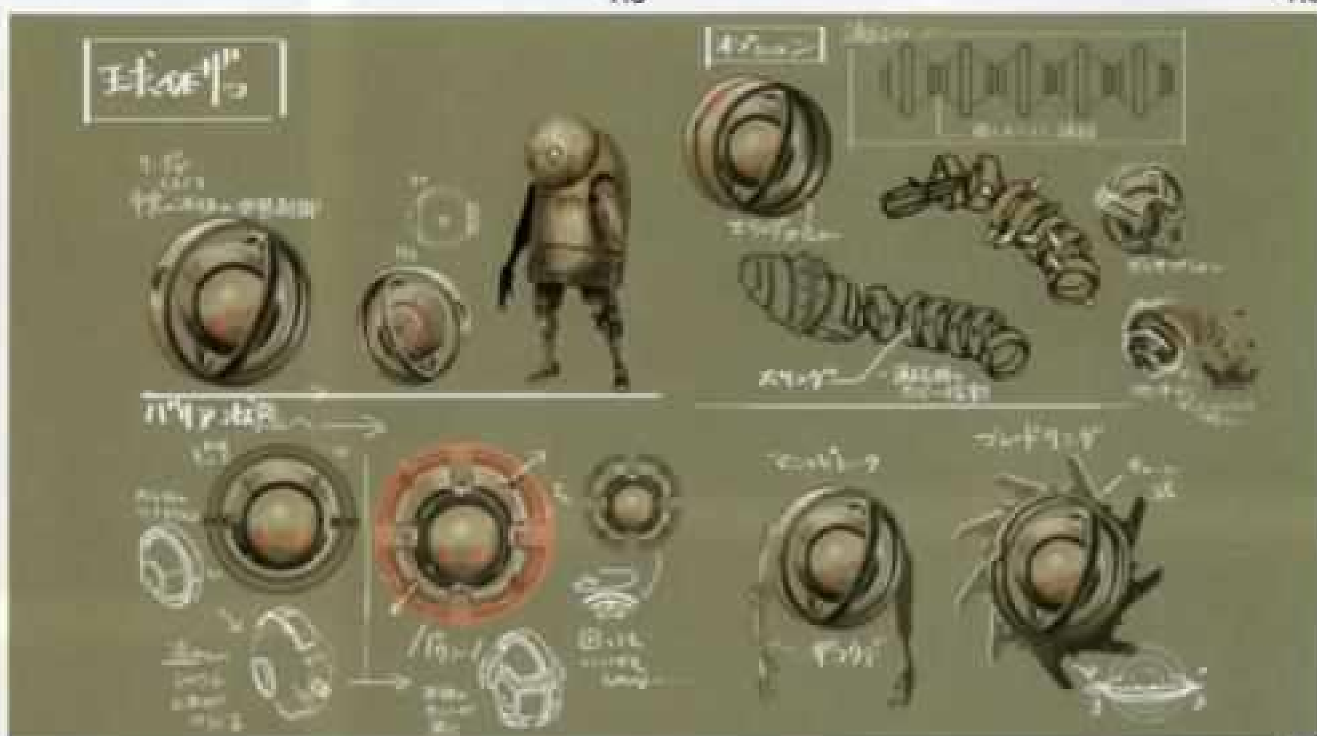
Y.S



Y.S



Y.S

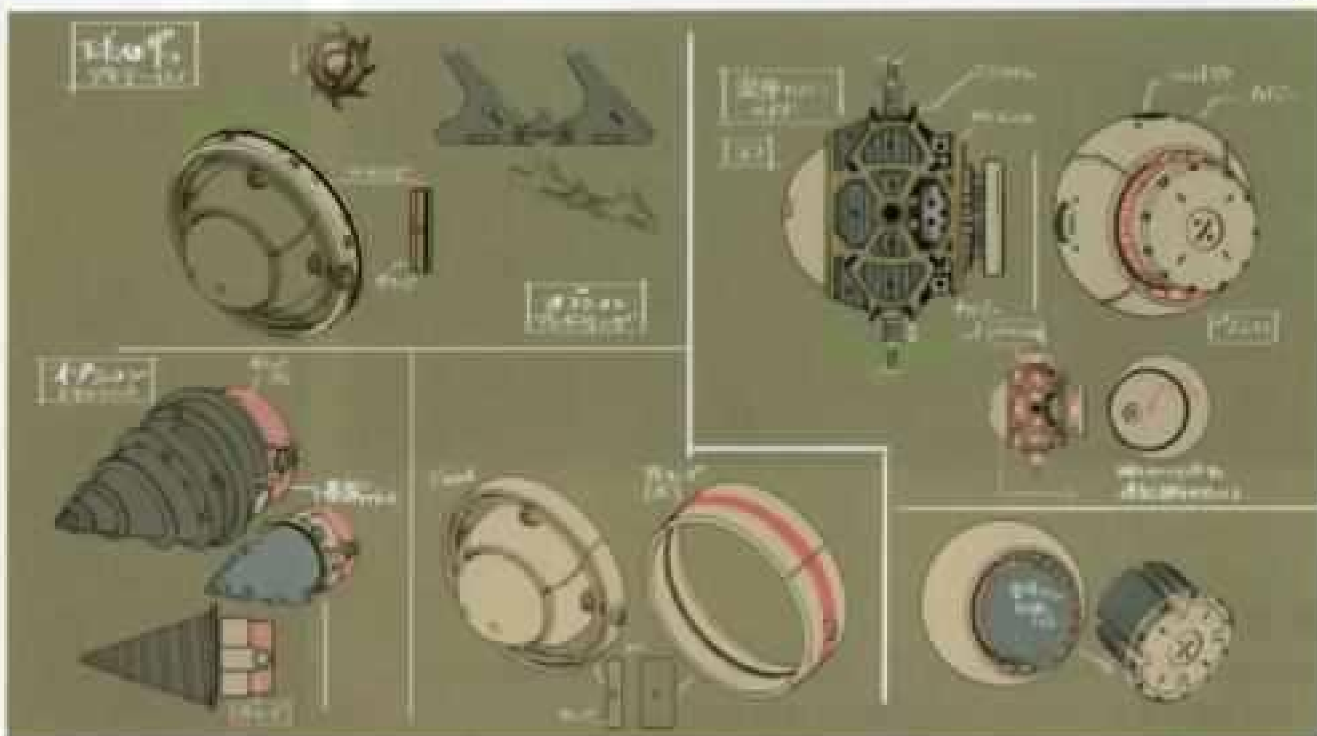


Y.S



Y.S

機械生命体たちのデザイン画。ザコにもさまざまなバリエーションや設定が用意されている。



Y.S









■ エンゲルス

最初に戦うボス・エンゲルスのデザイン画。発射されたミサイルのハッキングに成功すると、センサーの色が変化する案もあったようだ。

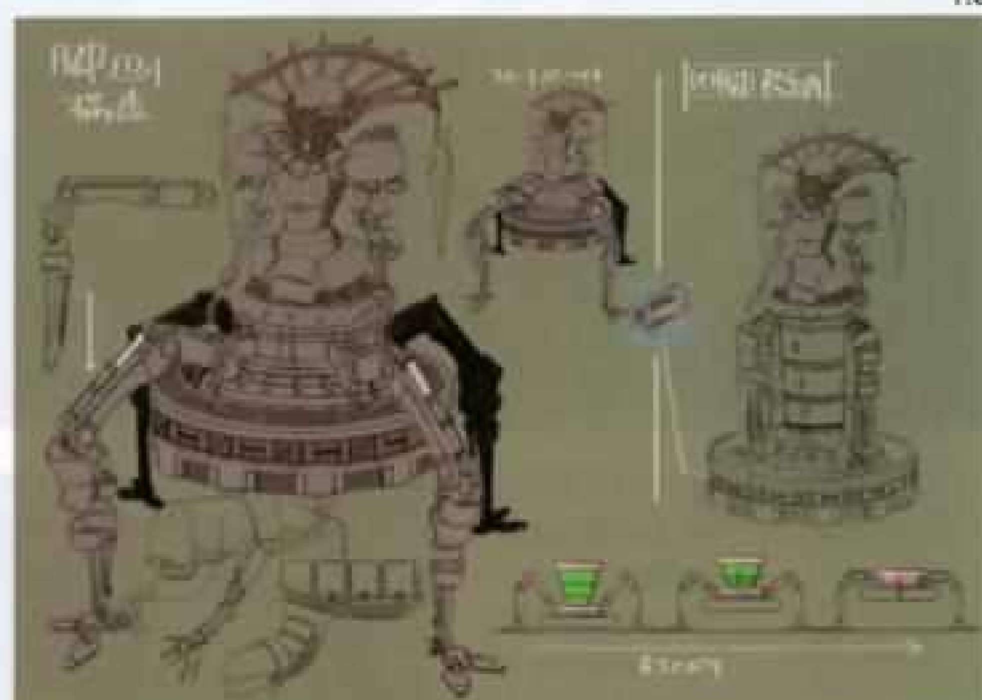


■ヴォーボワール


H.K


Y.S


Y.S


Y.S


Y.S

遊園地廃墟で戦うヴォーボワールのデザイン画。頭部や各種アーマー部分、脚部周りの設定など、ゲーム中では確認できない部分までこだわりが見て取れる。スカートの中から出現する砲台のギミックやクールダウンに関する指定なども存在。

Y.S





■森の王様

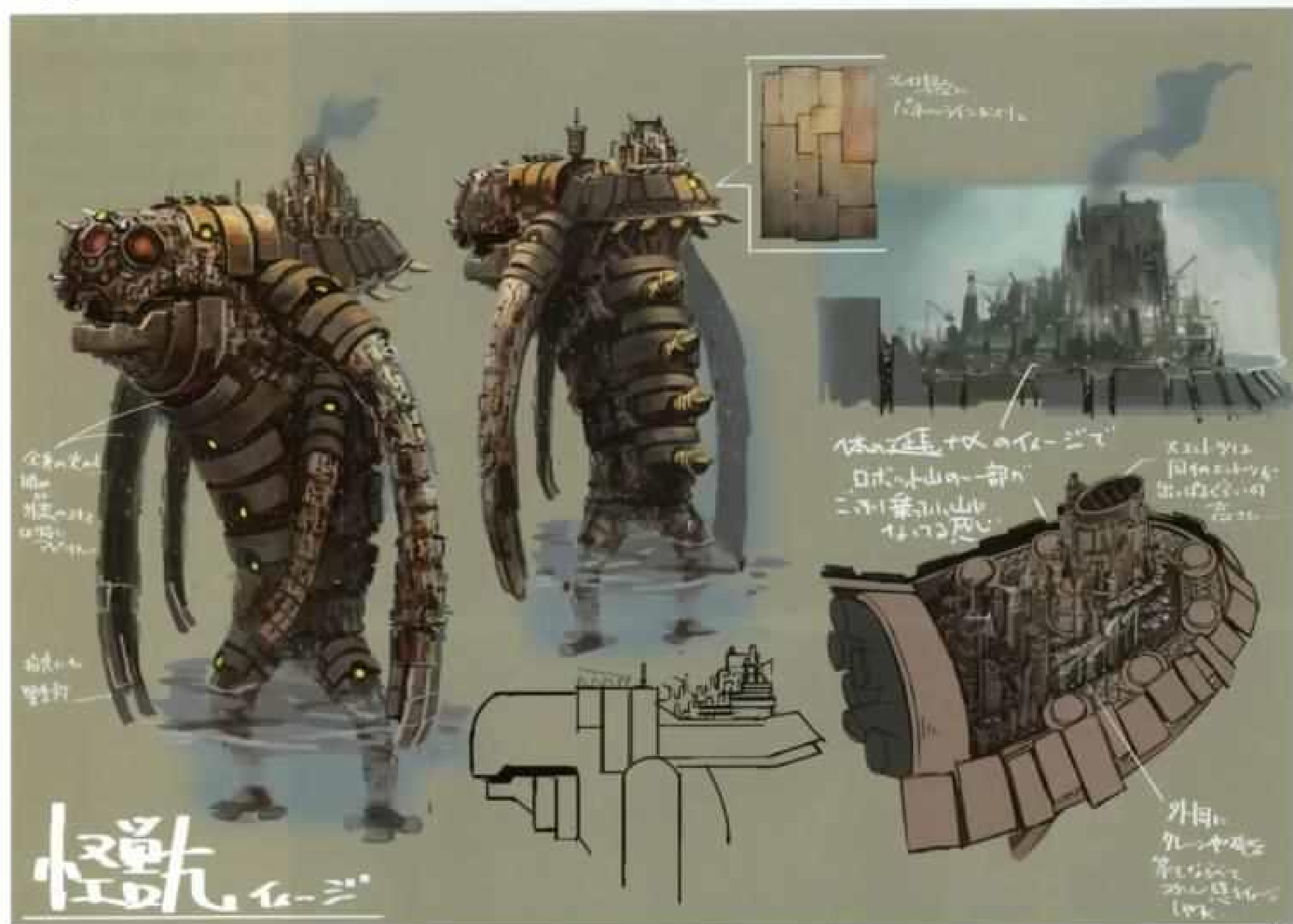
Y.S

森の王様のデザイン画。城の奥でその身が安置されていたゆりかごは、森の王国の機械生命体たちがしつらえたものと推測される。

Y.S

Y.S

■グリューン



Y.S

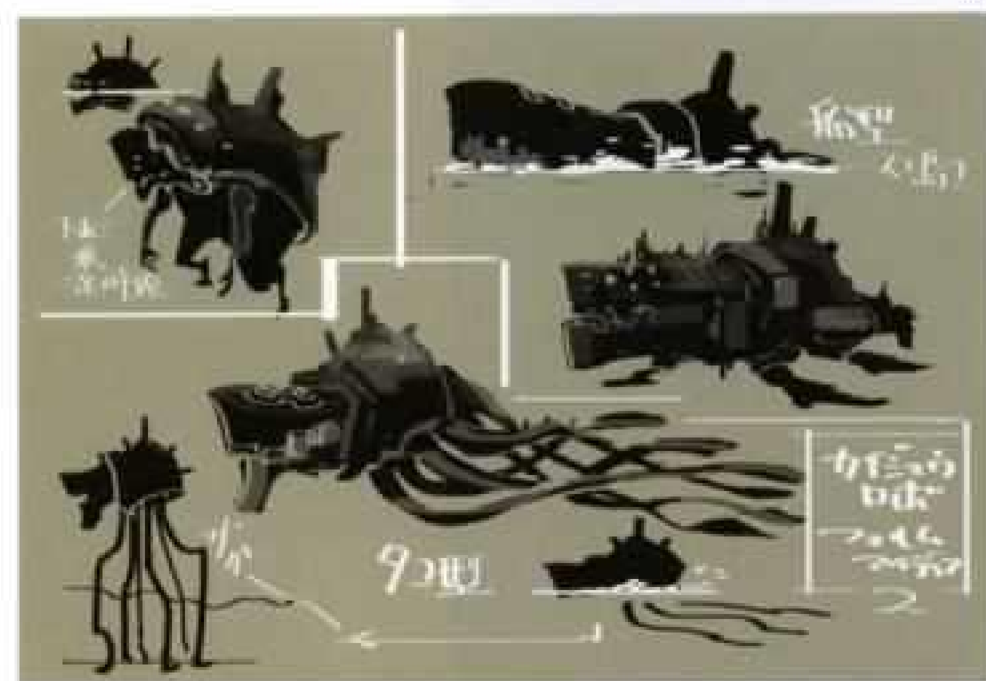


Y.S



Y.S

水没都市に攻めてくる巨大な敵・グリューンのデザイン画。当初、開発チーム内では「怪獣」と呼称されていたことがわかる。



Y.S

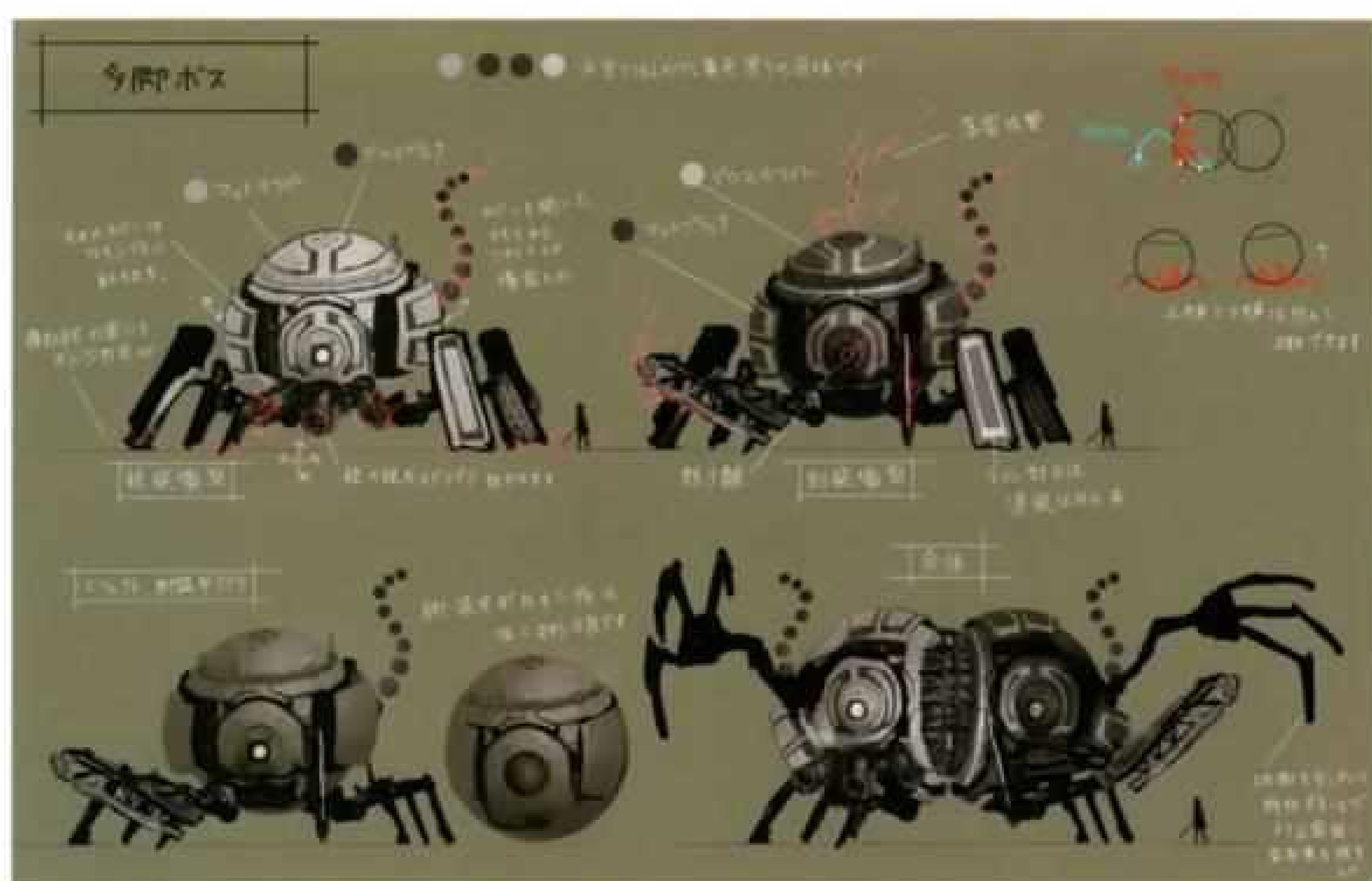
潜航時はクジラのような見た目となっていたグリューンだが、タコやカメ、そしてドラゴンのような見た目のデザイン案も存在。攻撃することで装甲が剥がれ落ちる構想もあったようだ。



Y.S

■ソウシ／ボクシ／コウシ／ロウシ

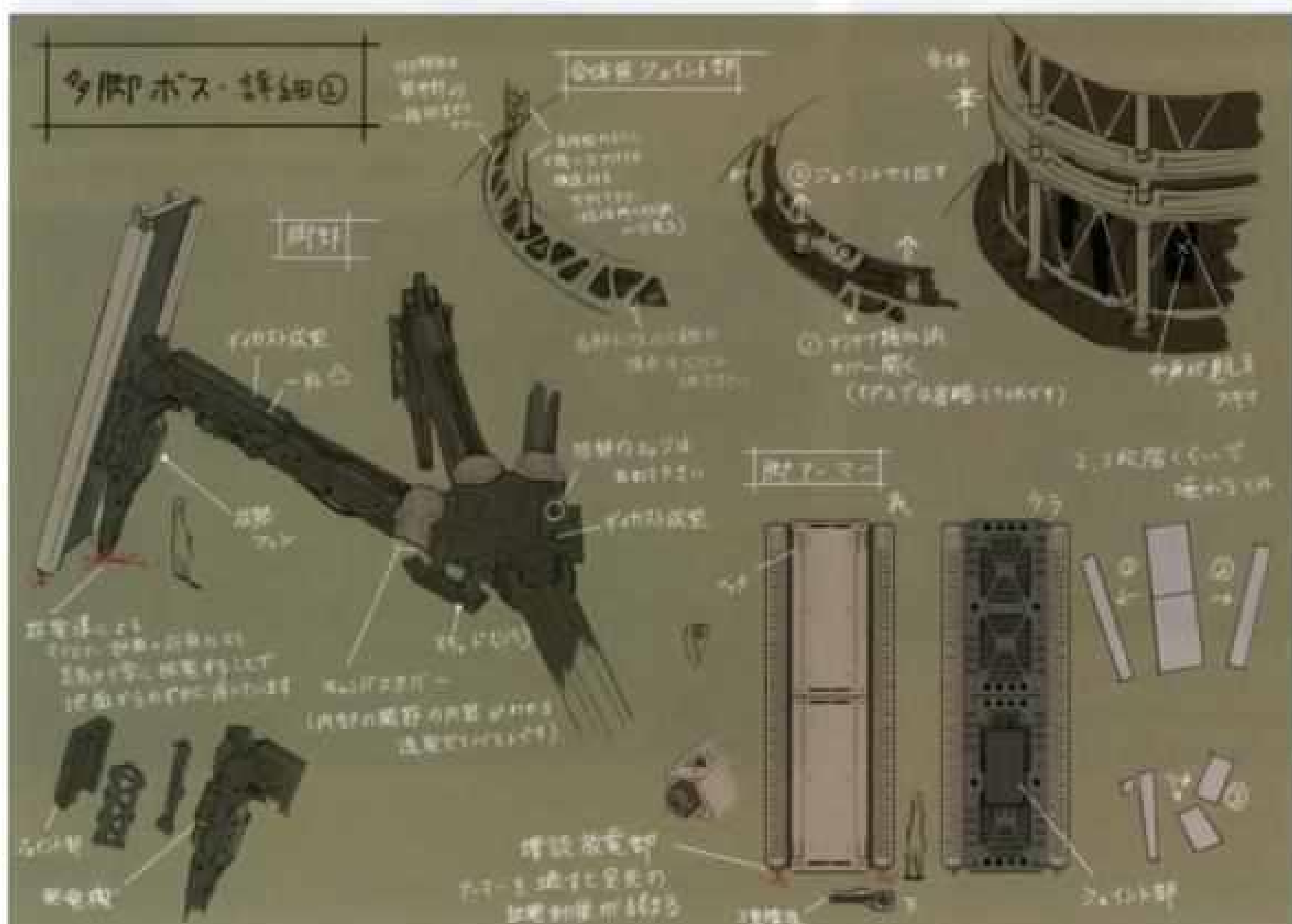
いわゆる多脚型の機械生命体。ソウシ、ボクシ、コウシ、ロウシなど、いくつかのバリエーションが存在する。デザイン画では各種アーマーや脚部、武装などのほか、コウシとロウシが合体する際のジョイントパーツについても描かれている。



H.K



H.K

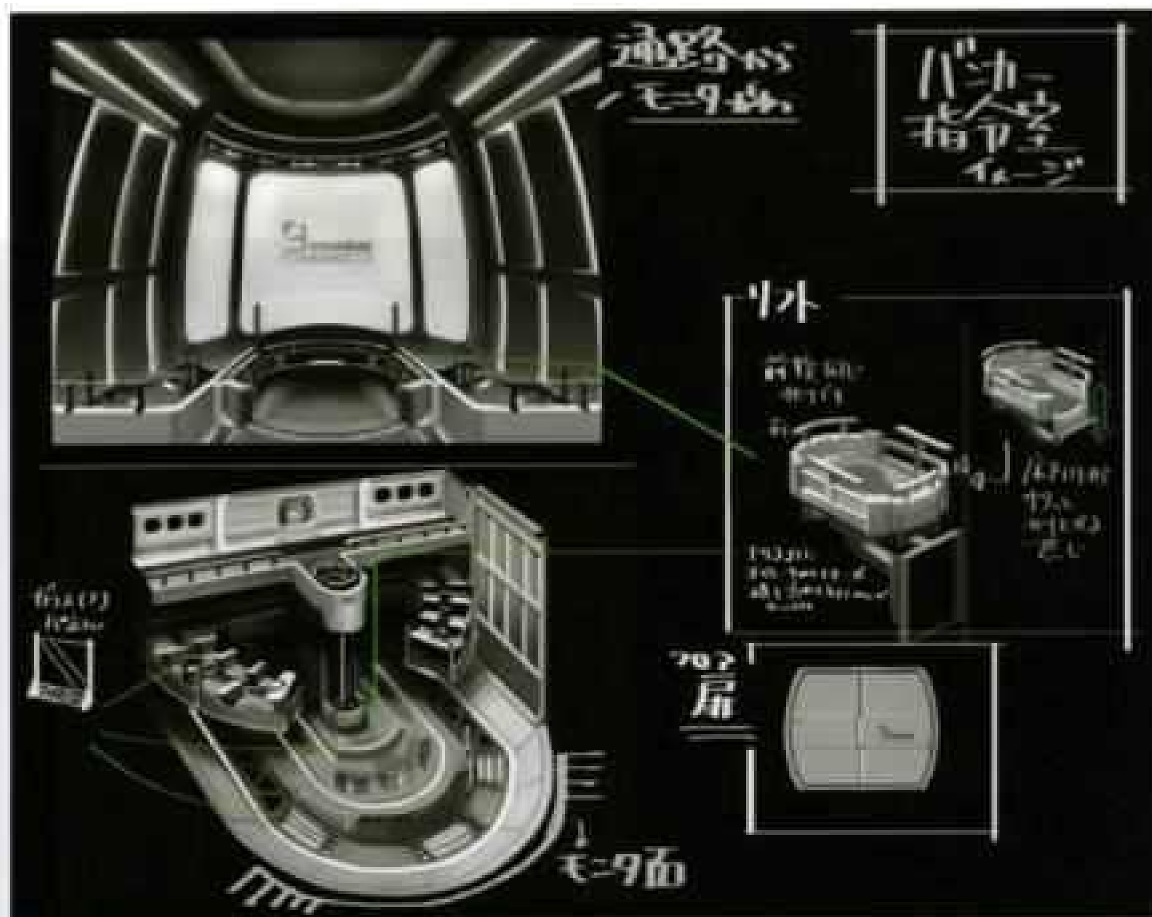


H.K

イメージアート：バンカー



Y.S



Y.S



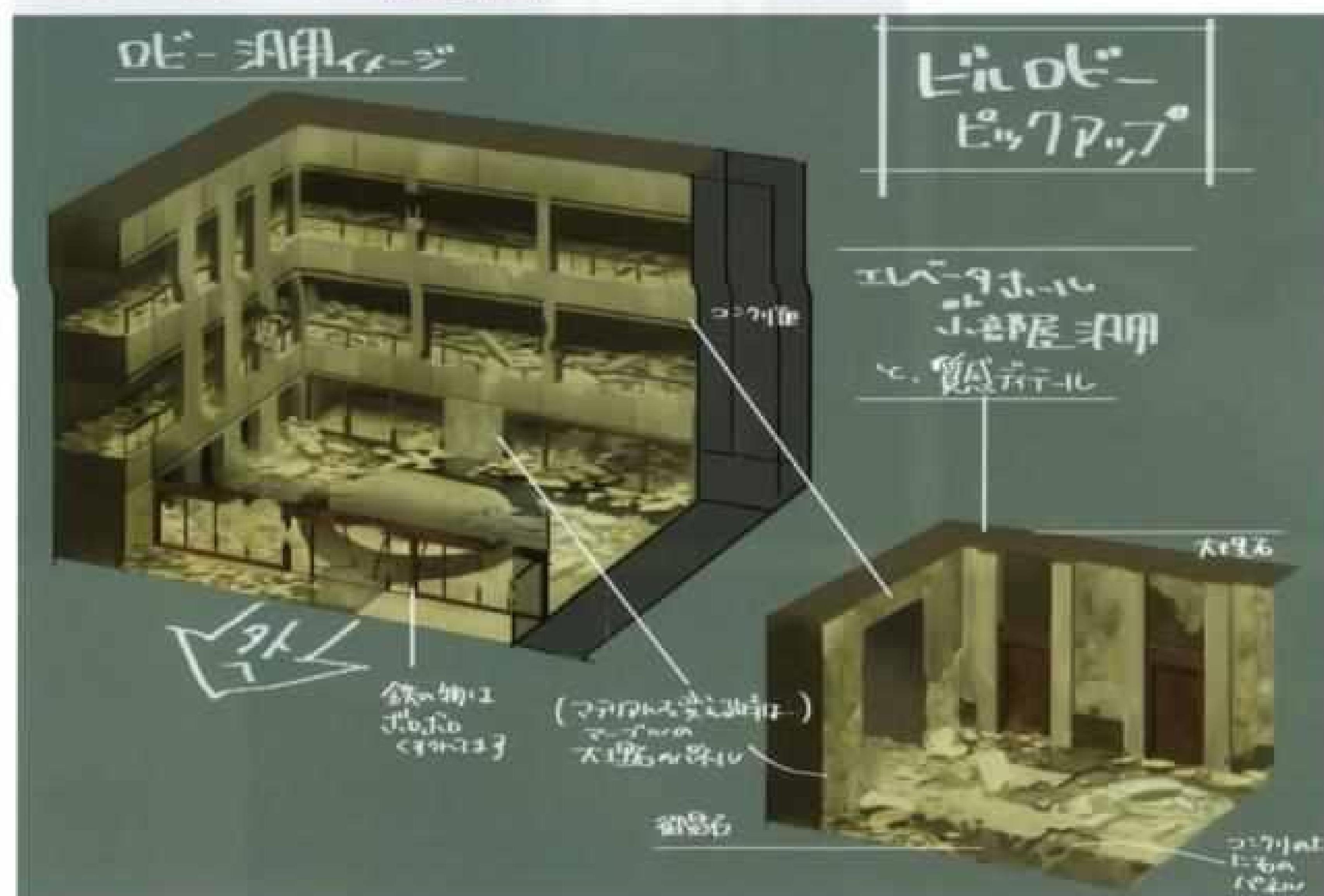
Y.S



H.K

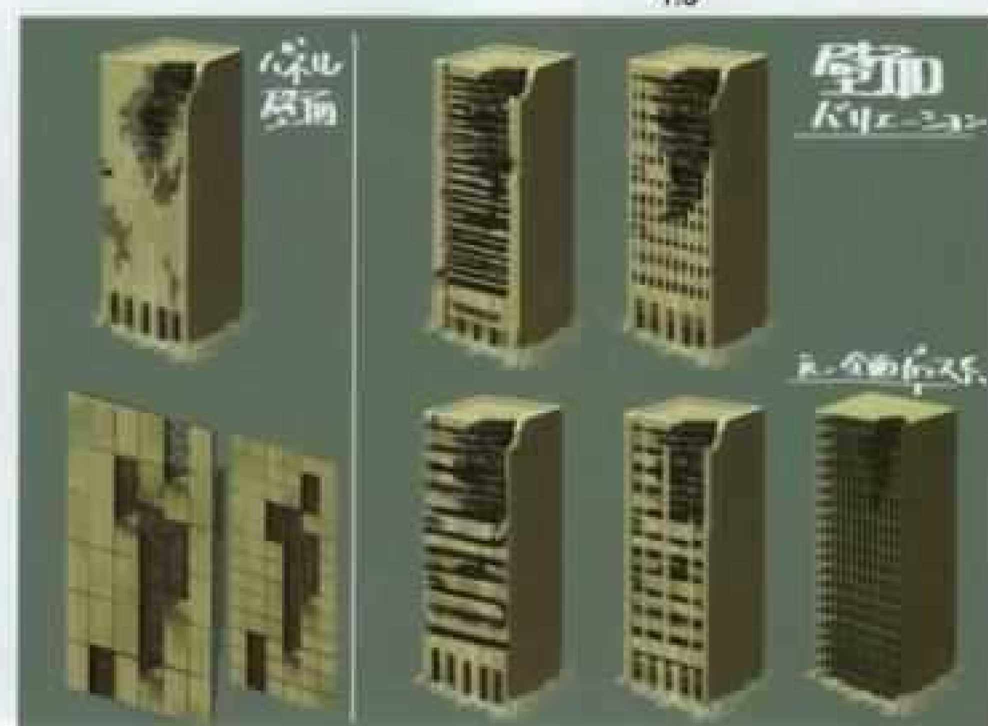
ヨルハ部隊の拠点・衛星軌道上のバンカーのイメージアート。各機に与えられた自室、指令室、格納庫などの詳細が見られる。モニターに表示されるインターフェイスの詳細な作り込みにも要注目。

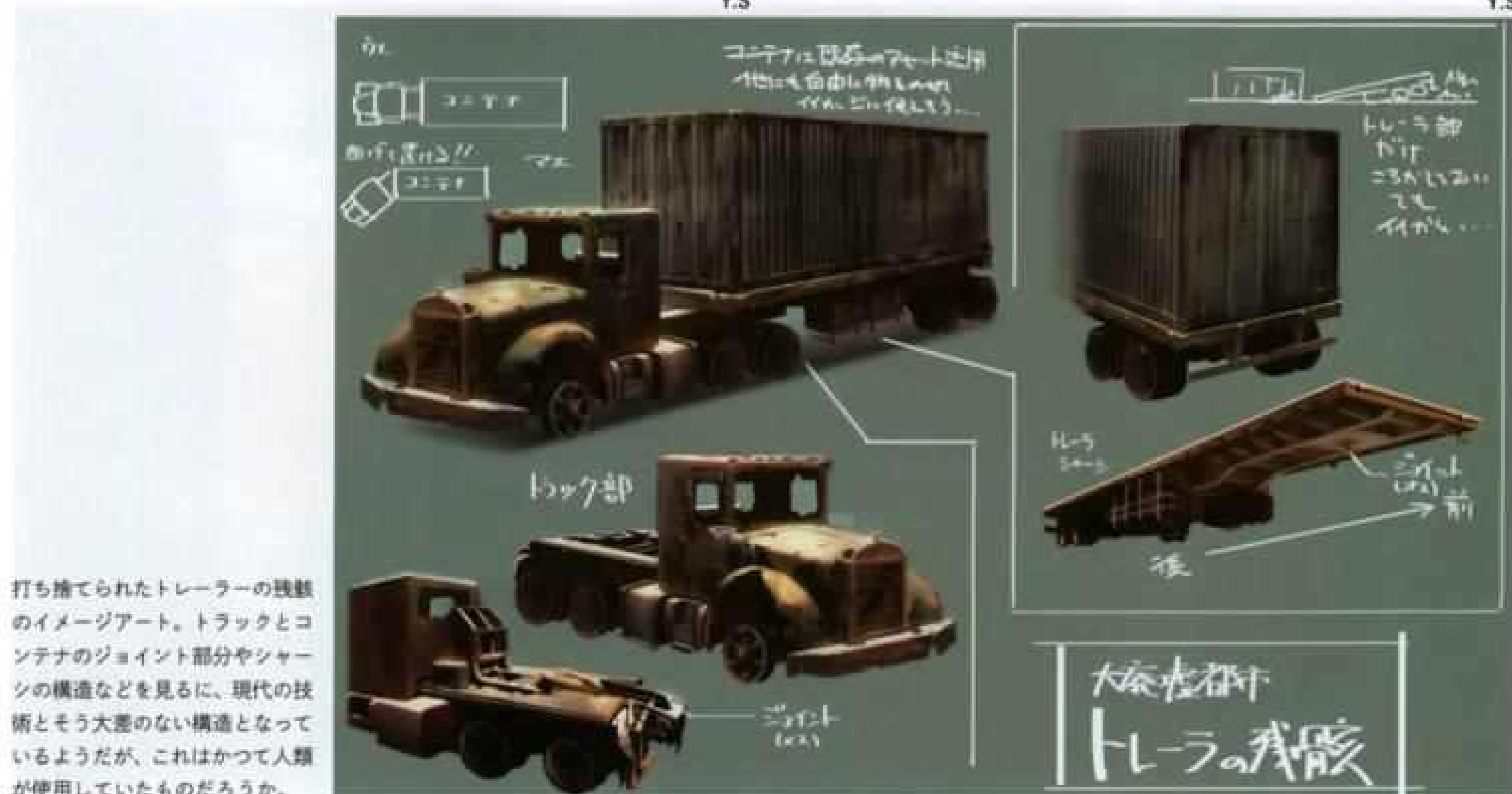
イメージアート：廃墟都市



2Bたちが最も多く行き来することになる廃墟都市。崩れ、朽ち果てたビル群についてもイメージアートが描かれている。街灯や鉄の柵、標識やゴミ箱といった文明の名残も。

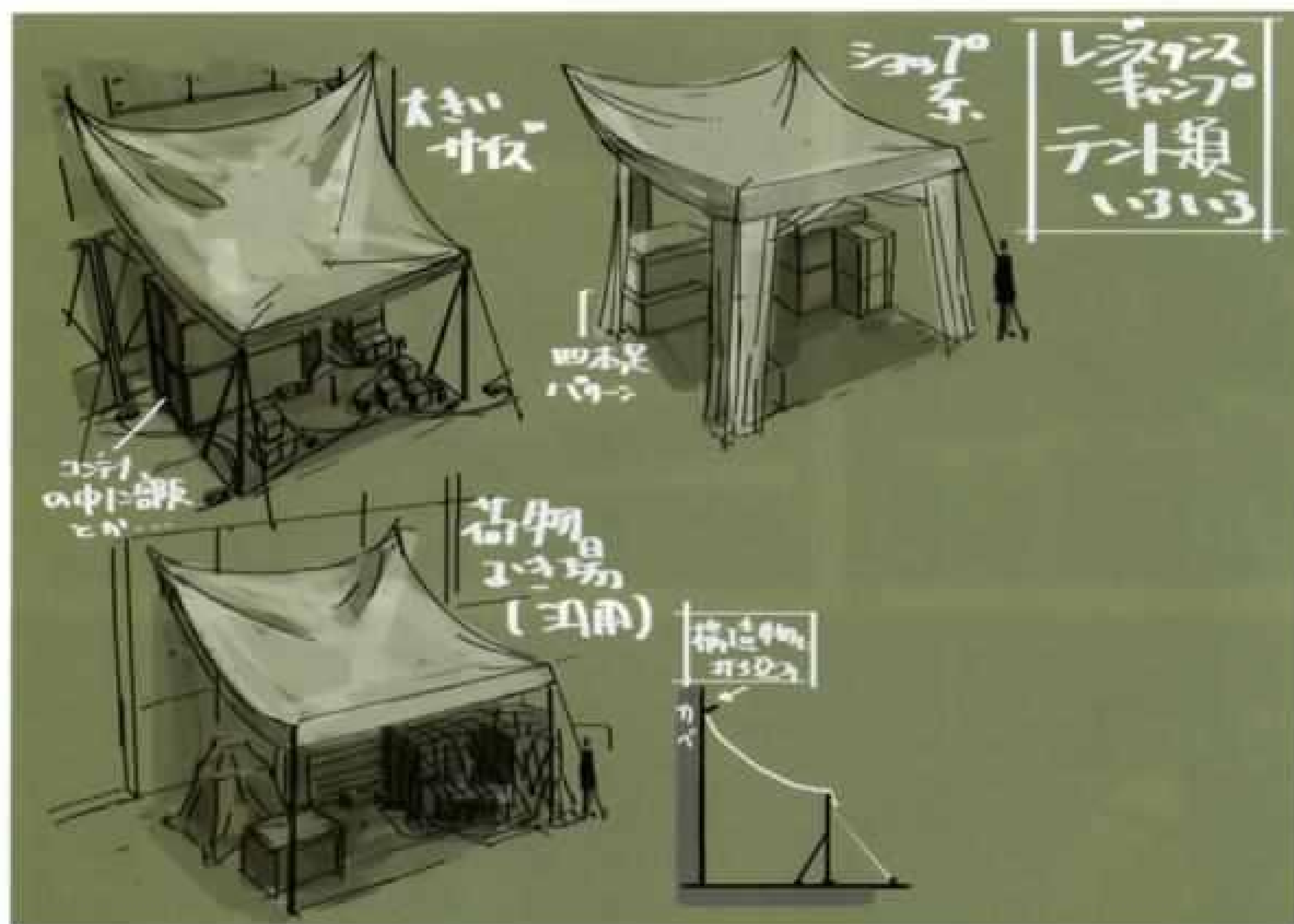






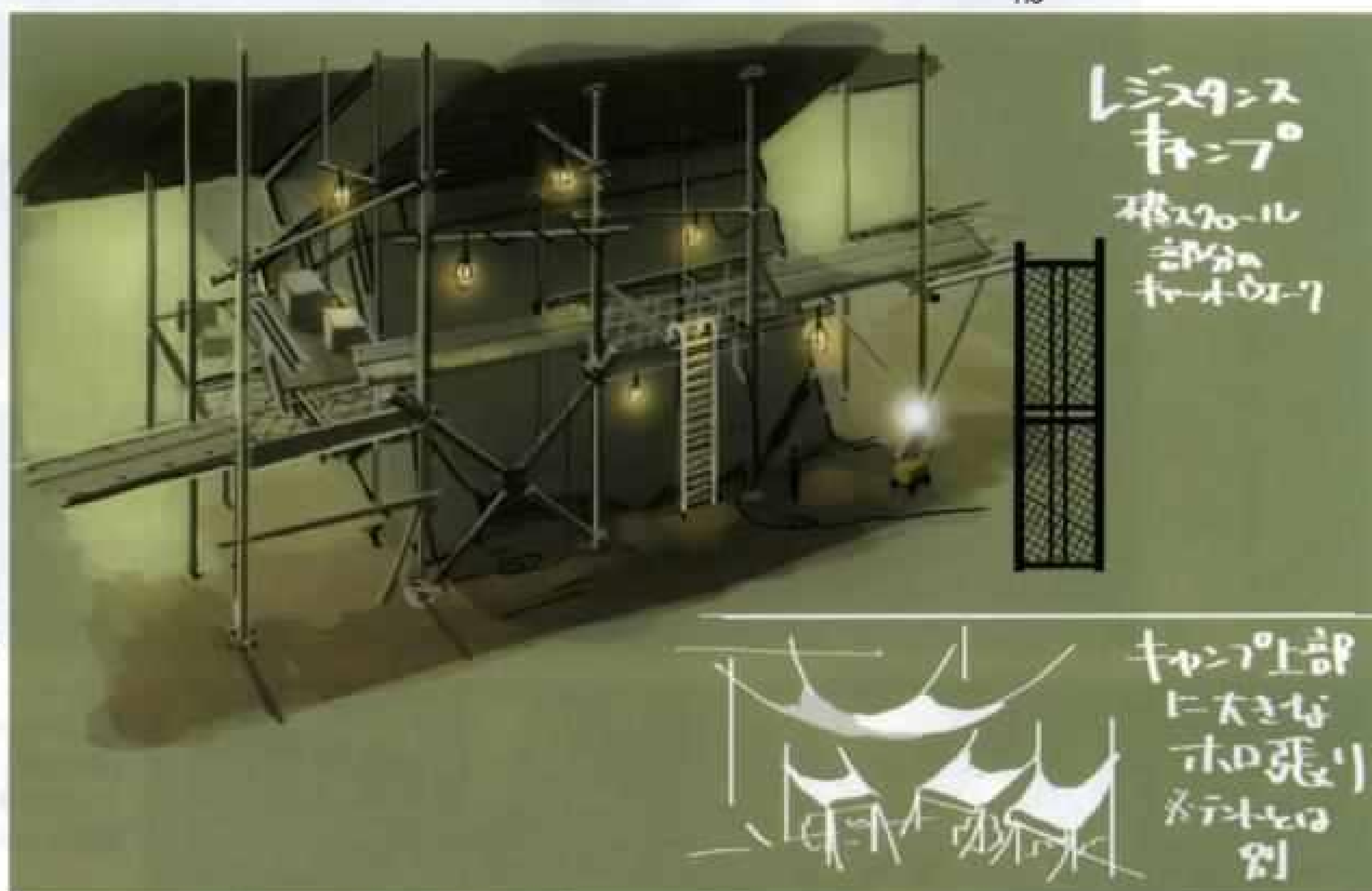
打ち捨てられたトレーラーの残骸のイメージアート。トラックとコンテナのジョイント部分やシャーシの構造などを見るに、現代の技術とそう大差のない構造となっているようだが、これはかつて人類が使用していたものだろうか。

イメージアート：レジスタンスキャンプ



Y.S

アネモネが率いるレジスタンスキャンプのイメージアート。基本的に、壁に布を打ち付けて日陰を作り、その下に機材や荷物を設置しているようだ。



Y.S

重要な資材については、キャンプの奥に厳重保管されている。居住スペースよりも資材置き場のほうが管理が徹底しているのは、それだけ資材が不足していることの表われか。



Y.S



Y.S

■イメージアート：砂漠



Y.S



Y.S

探索に訪れた砂漠地帯、およびそこで発見した巨大な廃墟団地のイメージアート。アダムと初めて遭遇する奥地のエリアを描いたものも存在する。



Y.S

イメージアートを見ると、地形変化による大地の隆起によって、団地の崩壊が加速していることがわかる。多くの人間が暮らしていたであろう建物群も、今は見る影もない。



Y.S

イメージアート：遊園地廃墟



遊園地廃墟のイメージアート。入口やメインストリート、アトラクションの残骸などのイラストは、どこかもの悲しさを漂わせている。

Y.S



Y.S

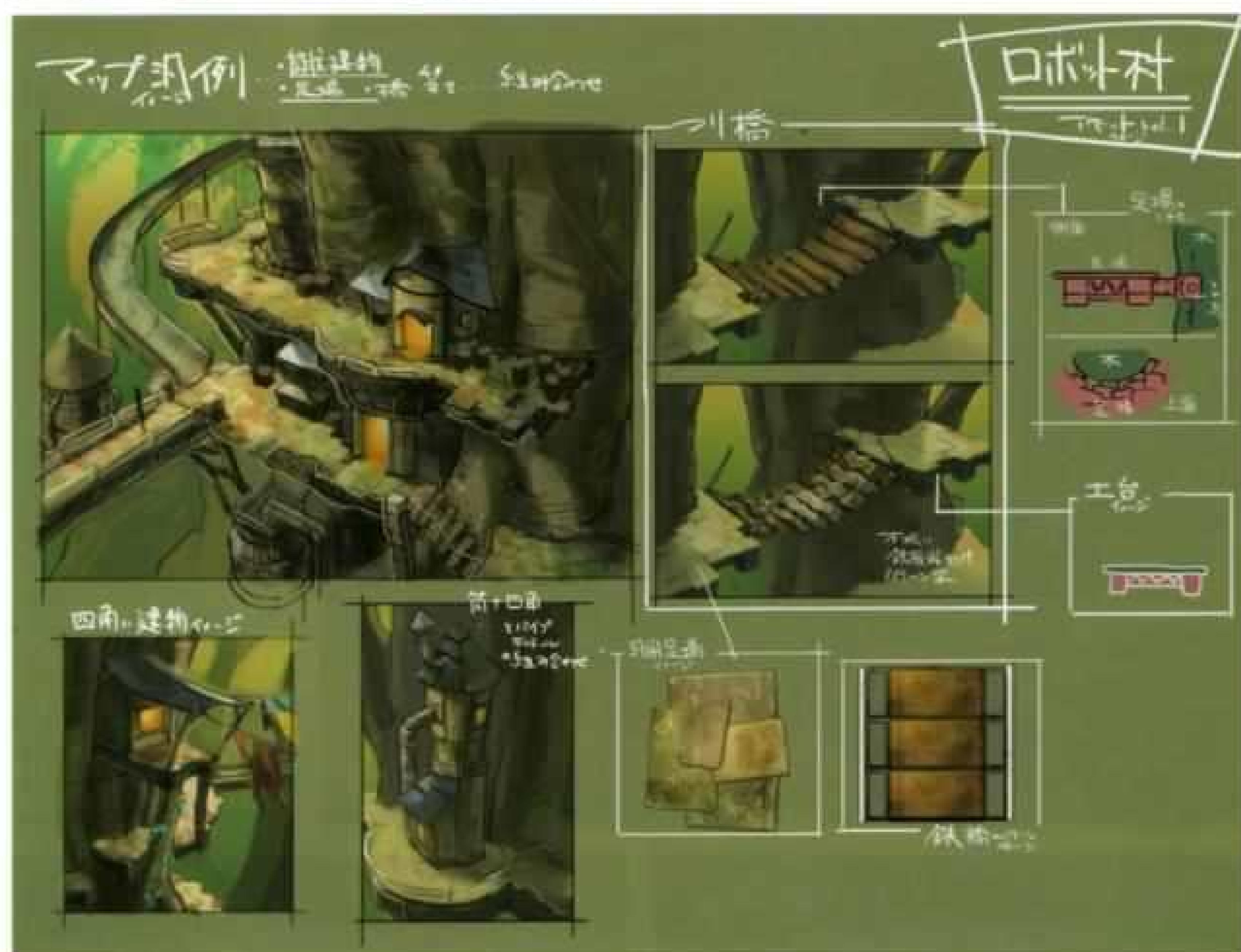
ヴォーボワールと激戦を繰り広げることになる、オペラ劇場のイメージアート。劇場の外観は、さながらヴォーボワールが夢想した美しい姫君が住まうお城のようだ。



Y.S

Y.S

イメージアート：パスカルの村



パスカルの村のイメージアート。巨大な木に筒状の建物や足場が固定されている。橋の土台である木に鉄板を貼りつけて補強するといった生活の知恵も。

Y.S



Y.S

足場の上に建築された建物のイメージアート。多くの機械生命体が暮らしているが、その重量にもビクともしないこの足場がどのような手段で木に固定されているのかは気になる。なお、白旗が戦闘意思がないことを示すという知識は、パスカルが本から得たものと推測される。

Y.S



イメージアート：森の国



Y.S



Y.S

Y.S



独自のコミュニティを形成している森の国。その最奥に位置する城のイメージアート。城内には朽ちて崩落している箇所がいくつもあり、それが侵入者を阻む天然のバリケードになっている。

Y.S



イメージアート：水没都市



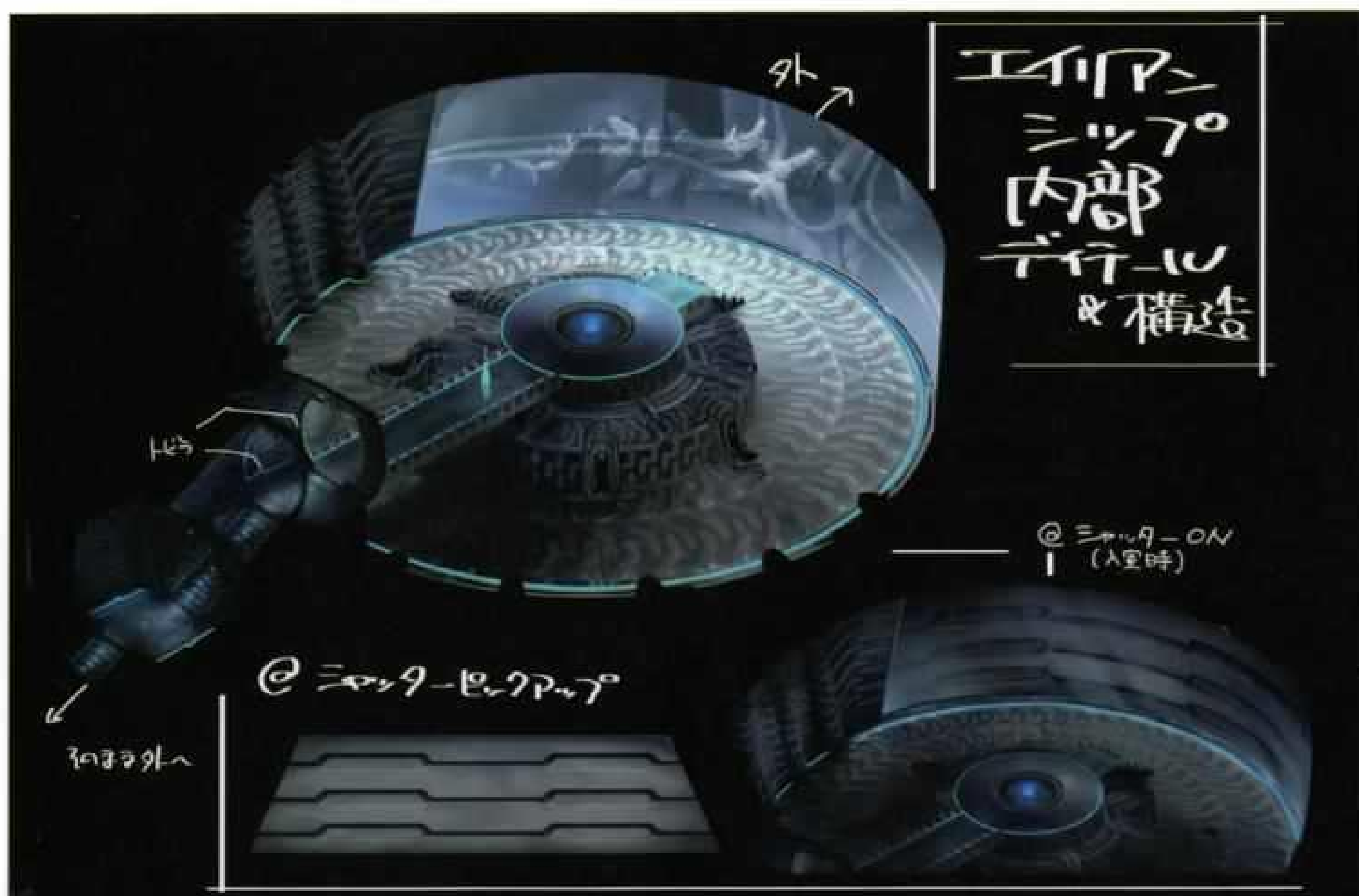
廃墟都市の下水を抜けて到達する水没都市。下水路のイメージアートでは、ライティング処理について細かく指示がなされている。9Sが攻撃に利用したミサイルの画像では、グリューンと比較することで、その大きさを表している。



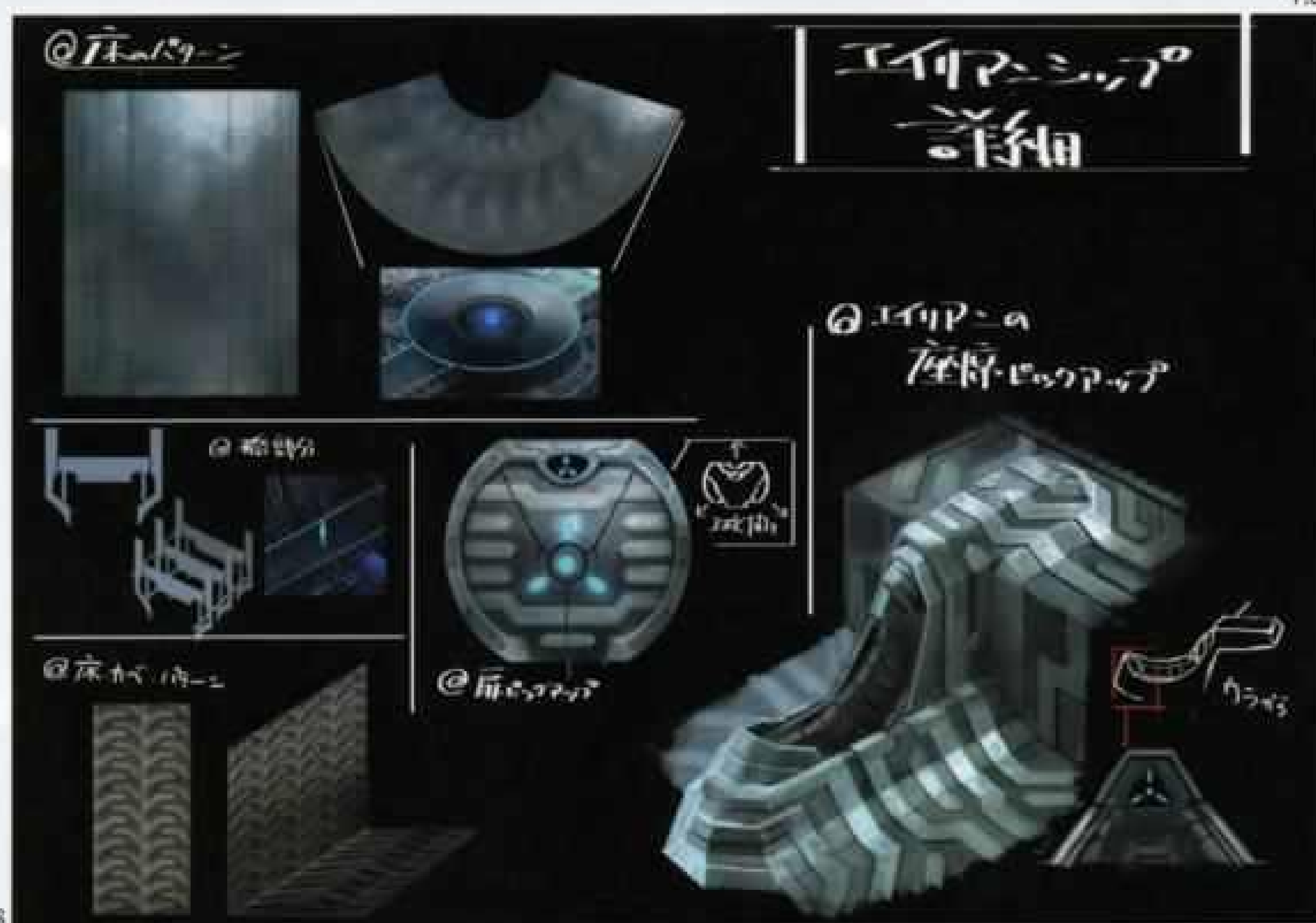


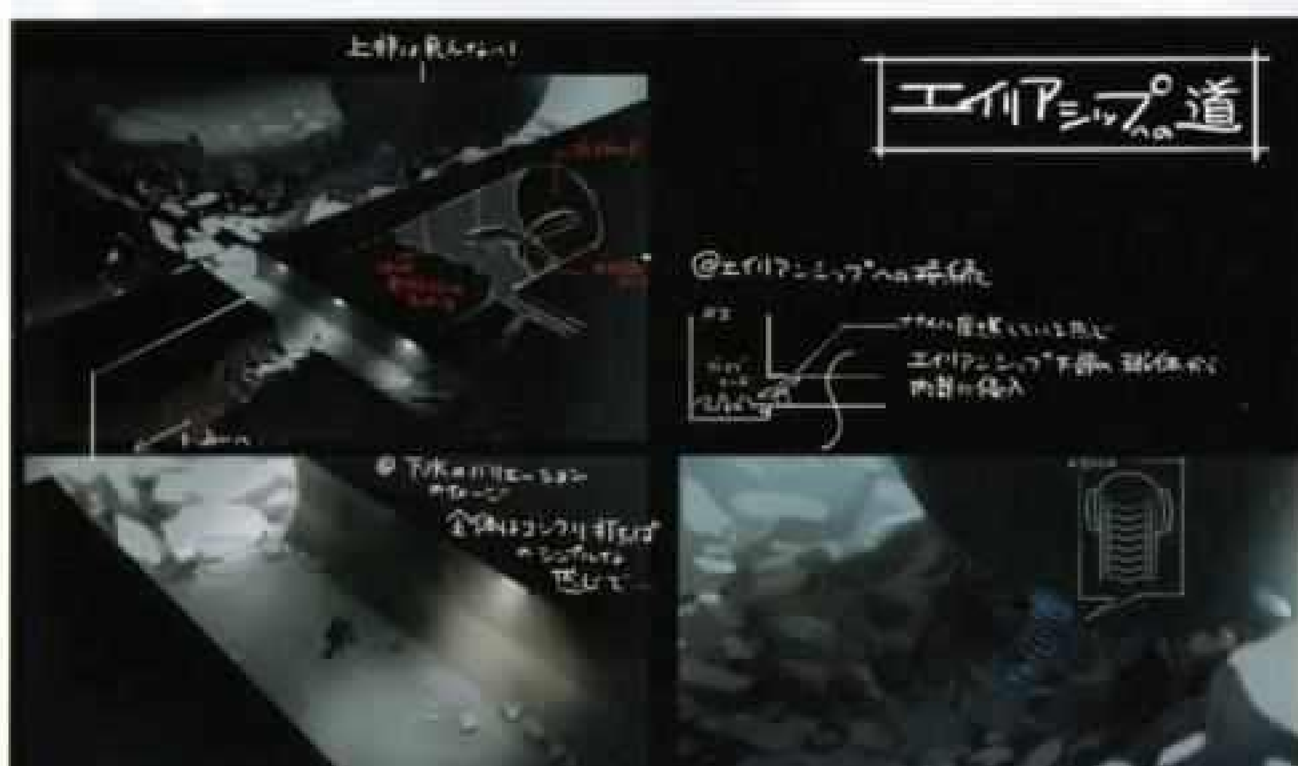


イメージアート：エイリアンシップ



廃墟都市の地下深くに埋まっていたエイリアンシップのイメージアート。当然ながら、ヨルハ部隊の拠点であるバンカーとは構造や設計思想が異なっており、こちらのほうがより硬質な印象を受ける。





地下に安置されたエイリアンシップに至るまでの道のりを示したイメージアート。エイリアンたちが自ら地下へと潜伏したのか、機械生命体が彼らを絶滅させたあとに地下へと運んだのか、時系列が気になるところ。

イメージアート：複製された街



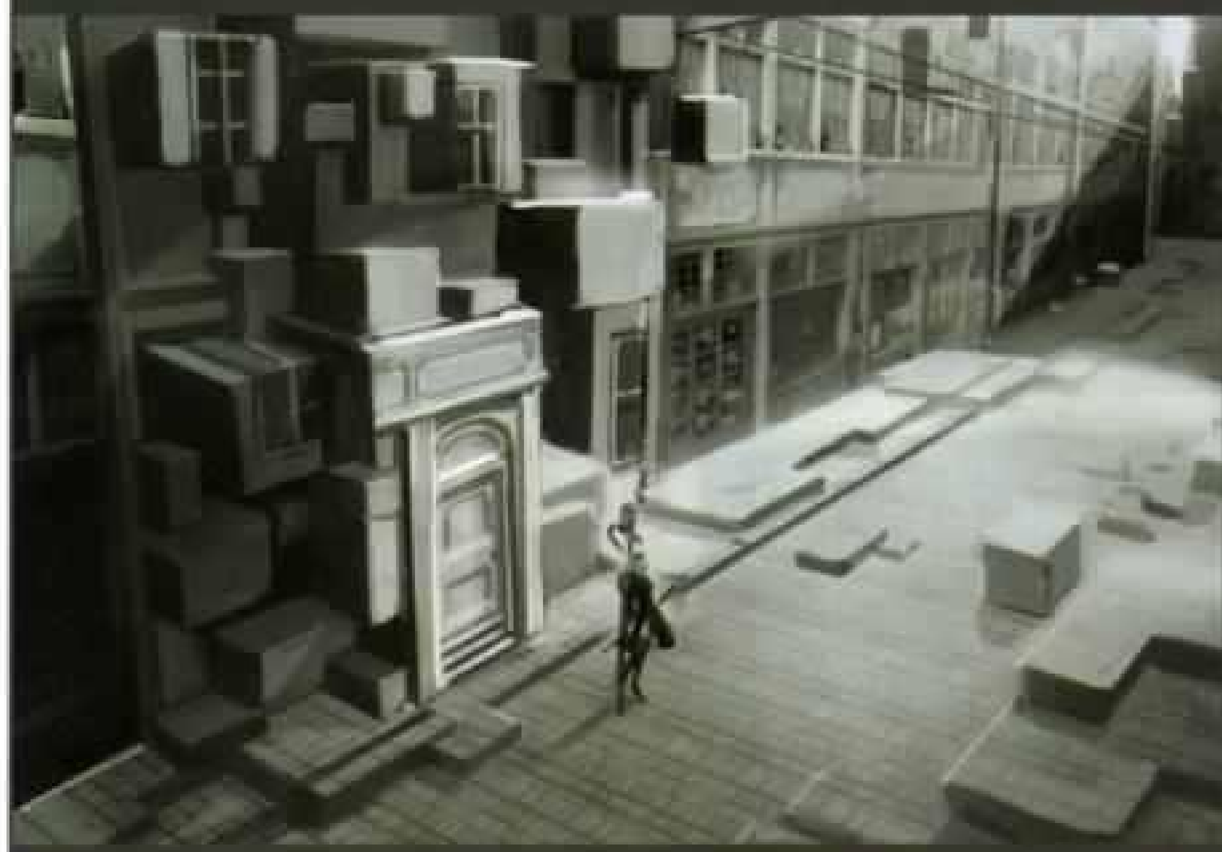






Y.S







Y.S

アダムとの決戦の地となる、複製された街。ゴシックなエレベーターや白を基調とした街のデザインは、アダムの趣味によるものかもしれない。

イメージアート：資源回収ユニット




Y.S




Y.S



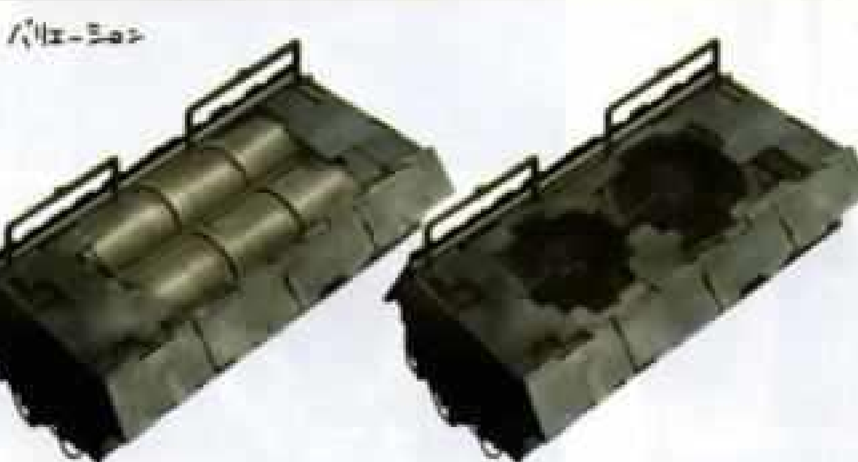




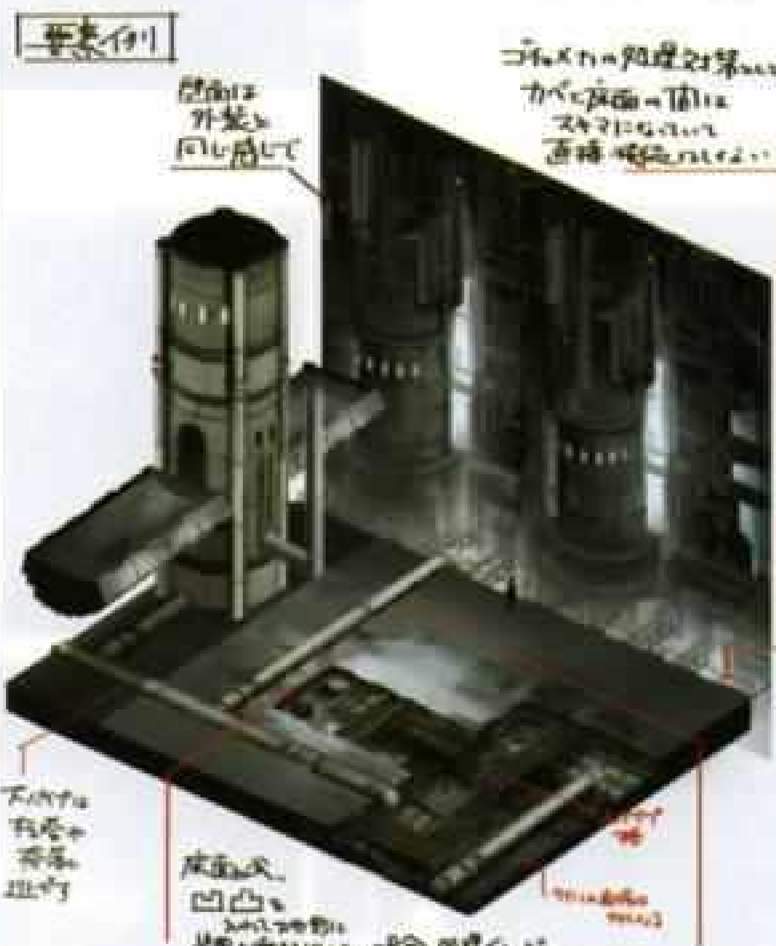

3つの資源回収ユニットのイメージアート。そこかしこから、高度な技術が盛り込まれていることが見て取れる。コアはガラスのような質感の金属でできている模様。

資源回収ユニット内部の、床面や柱、壁などのイメージアート。多くのパイプが通っており、通路や橋の役割を兼ねているものも見られる。





Y.S



イメージアート：塔







戦いの終焉の地となる塔のイメージアート。内部構造は中世の建造物のそれに似た印象を受ける。これは機械生命体が、人類の歴史に触れたことで影響を受けたからだろうか。

Y.S



Y.S

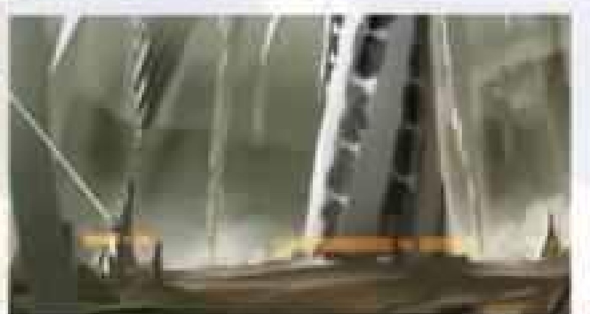


Y.S




塔の入口周辺のイメージアート。エントランスからして、じつに巨大であることが見て取れる。頂上には衛星ミサイルの発射口が用意されているが、これが本来の目的で使用されることはなかった。





Y.S






Y.S

イメージアート：エクストラ（カイネの家、エミールの部屋）



エミールが月の涙を育てていた場所。前作のヒロイン・カイネの家がモチーフ。花が咲いているかどうかで、受ける印象は大きく異なる。

Y.S

Y.S

廃墟都市にある地底湖、その奥深くに存在するエミールの家のイメージアート。この段階では、ここがエミールショップの本店として描かれていたようだ。画像を見る限り、岩盤のすき間から自然光が入ってきている模様。花が自生していたのも納得と言える。

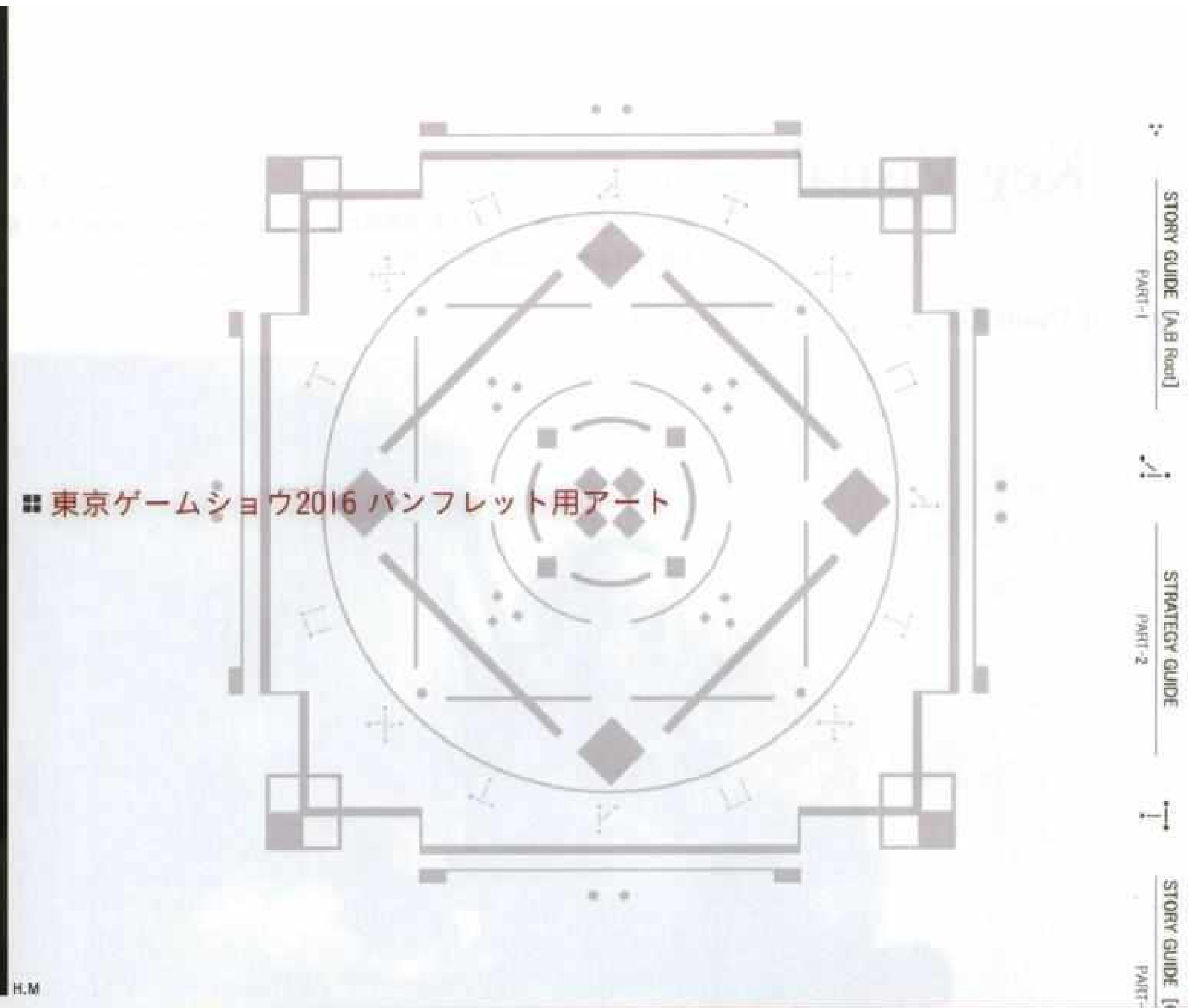
CG Art

海外版『NieR:Automata』パッケージ用CGアート



H.M&K.K





■ 東京ゲームショウ2016 パンフレット用アート

H.M



■ NieR Music Concert & Talk Live「滅ビノシロ再生ノクロ」CGアート

H.M



Key Visual

キービジュアル

キャラクターデザインの吉田明彦氏によって描かれたキービジュアル。日本版のパッケージのほか、店頭用ポスターなどにも用いられている。

『NieR:Automata』キービジュアル



A.Y

Portrait

ポートレート

アダム＆イヴのデザインを担当した永井悠也氏が描いたポートレート。
Twitterに投稿されたこれらのアートを特別収録。

オペレーター＆ヨルハ重装備型



Y.N

パスカル



Y.N

■ 司令官



Y.N

■ アダム&イヴ



Y.N

アネモネ



Y.N

NieR:Automata Strategy Guide
Artwork

Character Design
A.Y 吉田明彦（株式会社CyDesignation）
T.I 板鼻利幸（株式会社スクウェア・エニックス）
Y.N 永井悠也（株式会社CyDesignation）

Concept Art
K.K 幸田和磨（プラチナゲームズ株式会社）
Y.S 須田裕貴（プラチナゲームズ株式会社）
H.K 木嶋久善（プラチナゲームズ株式会社）
Y.C 趙 容熙

CG Art & Character Model
Y.M 松下祥風（プラチナゲームズ株式会社）
H.M 松平 仁（プラチナゲームズ株式会社）
K.T 田崎一軌（プラチナゲームズ株式会社）

Picture Book & Weapon Story Illustrations
Y.S 須田裕貴（プラチナゲームズ株式会社）
T.N 西井智子（プラチナゲームズ株式会社）

Production Staff Comment 制作スタッフコメント

ディレクター
ヨコオタロウ

本当に、本当にありがとうございました。

•

プラチナゲームズ
代表取締役社長
佐藤賢一

前職で一緒に仕事をしていたヨコオタロウ氏と、またこうした形で一緒に仕事ができるなんて!! よっぽど縁があるのか、ヨコオタロウ氏が、僕のことを好きなのか（笑）。とにもかくにも素晴らしいゲームが完成したことは、とっても嬉しいこと。プラチナゲームズらしさも随所に感じられると思いますので、皆さんぜひ遊んでみてくださいね！

•

プラチナゲームズ
エグゼクティブプロデューサー
稲葉敦志

プラチナゲームズの得意な部分を存分に活かせたプロジェクトだったと同時に、ヨコオさんのおかげで山ほど新しい体験をしたプロジェクトでもあります。あとはユーザーの皆さんに楽しんでもらえれば、無事完成。バトンをお渡しいたしますので、皆さんよろしくお願いいたします！

プラチナゲームズ
プロデューサー
西村栄治郎

ついに完成いたしました！ ここまで辿り着くのに、いろんな問題がありました。特に終盤3カ月は思い出したくありません……。そんなこんなで、ヨコオさんをはじめ関係者みんなで必死に完成させた本作です。自信ありますので、存分に楽しんでください！

•

プラチナゲームズ
ゲームデザイナー
田浦貴久

発表から幾星霜……大変ながらくお待たせしました！ ついに、『NieR』最新作が発売です！ 一気に駆け抜けるもよし！ ですが、舐め回すように隅々まで味わっていただけると幸いです……！

•

プラチナゲームズ
ゲームデザイナー
根岸 功

がんばったかいあって神ゲーに仕上げることができました！ メタスコア85以上は堅い、そう思える自信があります！

•

プラチナゲームズ
ゲームデザイナー
藤田真理

『NieR:Automata』の生き字引と自負していましたが、改めて攻略本の情報をまとめていたら知らないことが沢山ありました……。隠し要素が多いので、全部見つけてもらえると嬉しいです。

プラチナゲームズ
ゲームデザイナー
髙田翔平

やったーーファミ通で39点取れた!! 39点なので皆さん安心してじゃんじゃん買ってください!!

•

プラチナゲームズ
ゲームデザイナー
宮田真帆

チェックしながら何度も泣きそうになった結末に、たくさんの方々がたどり着いてくれますように……！ その節は大変申し訳ないと思っていますが、積極的に△ボタンを押してもらえれば幸いです。

•

プラチナゲームズ
コンセプトアーティスト
幸田和磨

本編はもちろん、amazarashiさんのCDやサウンドトラックのジャケットも描かせていただきました。よければそちらもチェックしてみてくださいね！

•

プラチナゲームズ
コンセプトアーティスト
須田裕貴

小さな物（ネジとか）から（とてつもなく）大きな物まで、デザインしました。地味に注目なのは、今作にしてついに絵が付いた「ウェポンストーリーの挿絵」！ 毛細血管通いまくりの本作、頭のてっぺんから爪の先まで、さまざまな想像を掻き立ててください!!

『NieR:Automata』の制作にかかわったスタッフ陣よりご寄稿いただいた、
『NieR』を愛するファンに向けてのコメントを、ここに掲載する。

プラチナゲームズ
エネミーコンセプトアーティスト
木嶋久善

本職はUIアーティストですが、普段からメカ好きを公言していた甲斐あって本作ではメカデザインも担当いたしました。機械生命体は一見レトロでシンプルなデザインですが、可動域も踏まえた構造や単調にならない面構成など細部に気を配ってデザインしてあります。UIもシンプルながらワンポイントのアクセントを入れたり、小気味よいアニメーションを心がけたりと、機械生命体と同様に何回触れても邪魔にならないスルメ的デザインを目指しました。どうか長く楽しんでいただけたら幸いです。

●

プラチナゲームズ
キャラクターモデリングアーティスト
松下祥風

ニーアガチ勢の方へ告知しときます。ドラマCDにも出てきた"アイツ"のデザインとモデルはボクが担当させていただきました。相当ギリギリを攻めに攻めまくった尖ったデザインにしたので、ぜひじっくりとさまざまなアングルから見てやってください。こいつがエミールと激闘したのか……とまたドラマCDを聴くのもありだと思います!!

●

プラチナゲームズ
キャラクターモデリングアーティスト
松平 仁

2Bや9S、A2、ポッドなどいろいろ担当しました。発売時期が新ハードや数々の大作に挟まれた中、このゲームを遊んだあなたは勇気のある方です。延々とデバックしている間も飽きなかったので、おもしろいゲームだと思います～。

プラチナゲームズ
キャラクターモデリングアーティスト
田崎一軌

『NieR:Automata』発売です!! 今回、いろいろなコラボレーションがありますが、なかでもamazarashiさんとのコラボは、いちファンとして嬉しい限りですね。ゲーム共々、ヘビーローテーションぜひぜひよろしくお願いします。

●

プラチナゲームズ
リードアニメーター
村中高幸

全アニメーションの全フレームどこで止めても見栄えのするポーズにするぞ！ という勢いで作り込み、キャラクターたちの動きを考えました。キャラクターの魅力や世界感の底上げに少しでも貢献できていれば、アニメーター一同、嬉しく思います。ぜひ、隅々まで遊び尽くしてください！

●

プラチナゲームズ
エンバイロメントアーティスト
梶 泰幸

RPGなのにボリューム不足！ と言われないために、とにかくみんなでがんばりました。横にも縦にも広がる世界を皆さん歩きまわって見てください。いろんなところにいろんなものが隠されてますよ！

●

プラチナゲームズ
エンバイロメントアーティスト
眞柴淳平

いろいろ試しながらの開発でずっと順調だったかというとそうでもないのですが、終わってみると「よくこんなの作ったな～」と感じるボリュームになっていました。背景泣かせの機動力あるアクションが体験できます！

プラチナゲームズ
エンバイロメントアーティスト
亀岡昇平

雰囲気を保ちつつ前作に負けない『NieR』になるように、念を込めてライティングをしました。いろいろなシチュエーションが盛りだくさんなので、ぜひぜひ最後まで遊んでください！

●

プラチナゲームズ
エンバイロメントアーティスト
比嘉奈美恵

たくさんプレイしてもらって、たくさん感情を動かしてもらって、もはやパスカル村とかに入るだけで号泣してほしいです。

●

プラチナゲームズ
エンバイロメントアーティスト
山本佳奈

遊園地を担当しました。『NieR』ファンの方も、そうでない方も、皆さんが楽しめる悪夢の国をご用意致しましたので、ぜひご来園ください！（ホンモノの夢の国から怒られませんように……）

●

プラチナゲームズ
VFXアーティスト
蔦 直樹

寒い時期での発売なので、身体を暖かくしてごゆるりとプレイしてくださいね。

●

プラチナゲームズ
VFXアーティスト
中島史音

ここまで長い道のりでしたが、ついに発売となりました！ 狂ったように好き勝手にエフェクトをつけまくりましたので、ぜひそこにも注目しつつプレイしてみてください！

プラチナゲームズ
VFXアーティスト
田中孝治

世界全体を通して、これでもかってくらいに埃っぽくしました！ この『NieR:Automata』でしか味わえない空気感を目一杯楽しんでください!!

●

プラチナゲームズ
インプリメンテーション
上田雅美

やっと発売です！ 私自身も本当に心待ちにしていました。あっと驚くようなBGM演出を仕込んでいるのでお楽しみに！ 『NieR』の世界をどっぷり堪能してください！

●

プラチナゲームズ
インプリメンテーション
五十嵐 聡

待ち望んでいた『NieR』の続編、まさか自分がかかわることになるなんて……！ BGM演出や環境音、サウンド面も非常に凝った作りになっていますので、ぜひ耳を傾けてみてください!!

●

プラチナゲームズ
インプリメンテーション
原田尚文

音の側からは、BGM、SE、環境音が一体となって『NieR』の世界観とヴィジュアルを支えています。ゲームを進めていくなかで、もし立ち止まることがあれば、ふと、その周りに鳴っている音に着目してください。些細な風の音、草の揺れる音だったとしても、変化を感じ取れるかもしれません。

プラチナゲームズ
サウンドデザイナー
進藤雅人

発売できたーー！ スタッフみんなのこだわりをたくさん詰め込みすぎて、正直何度間に合わんと思ったことか…(音はいつも最後の作業なんです)。けどすごく満足していただける内容に仕上がりましたよ！ 個人的にはサブクエストがなかなか楽しめるので、ぜひ寄り道をいっぱいして悩みを聞いてあげてください！

●

プラチナゲームズ
サウンドデザイナー
城後真貴

こういうの待ってた！ と思ってもらえるゲームになっていると思います。ぜひゲームの隅から隅まで楽しんでください。

●

プラチナゲームズ
サウンドデザイナー
本田雄士

BGMが評判の『NieR』ですが、SEとの調和も上手に仕上がりました。ぜひ音量を気持ち大きめにして、お楽しみください。貴方の記憶に残るゲームになりますように。よい意味で。

●

プラチナゲームズ
サウンドデザイナー
中 康洋

『NieR』の環境音は、プラチナゲームズ史上類のないほどこだわりまくって制作しました。普段何気なく聞く川や滝の音……時には立ち止まって、大自然に身を委ねのんびりするのもよいですよ。実はちょっとした仕掛けもあったりなかったり……。

プラチナゲームズ
シネマティックアーティスト
中野智弘

『NieR』の世界観とプラチナゲームズのテイストが融合したムービーができました。ぜひゲームを隅々まで探索し、物語を余すことなくお楽しみください。

●

プラチナゲームズ
シネマティックアーティスト
津田国彦

『NieR』独特のストーリーを楽しみたい方、プラチナゲームズのアクションゲームを楽しみたい方、どちらにも満足していただけるものになっていると思います。ぜひ遊んでみてください！

●

プラチナゲームズ
フェイシャルアニメーター
岩神崇博

感情を出すこと禁止されているヨルハ隊員と、人間に興味・関心を持つ機械生命体たちのさまざまな心境を全力で表現してみました。ニーアの重厚なシナリオに浸りながら、登場するキャラクターたちの感情を汲み取っていただけたら嬉しいです！

●

プラチナゲームズ
フェイシャルアニメーター
高島正規

カットシーンの絵コンテを読んだときに僕が感じたワクワク感がユーザーの皆さんにも届いてますように。

●

プラチナゲームズ
ローカライズ
ヴァン インゲン ティム

前作は歴史に残る名作だと思いますが、今回も笑ったり泣いたり驚いたり、とにかく激しい感情が湧きまくる作品になっています。前作の英語ローカライズはかなりアドリブが多かったのですが、今回はアドリブを入れなくても充分ショッキングな内容になっていますw どうぞご期待ください！

プラチナゲームズ
プログラマー
大西 亮
いろんなところで「被らないコメントを」と言われ続け、もはや僕の引き出しは空っぽです。デバッグ作業で心も空っぽです。制作スタッフを廃人に仕立て上げた『NieR:Automata』。今度はプレイしているあなたを廃人にしてくれることでしょう。

●

プラチナゲームズ
プログラマー
井上和憲
ガンバッタヨー、タノシーヨー、アソンデミテヨー。

●

プラチナゲームズ
プログラマー
森田和則
皆さんが期待される通り、ストーリにのめり込むことができると思います。アクションゲームが苦手な方でもしっかり遊べますし達成感を得る事ができますので、ぜひ安心してプレイしてください!!

●

プラチナゲームズ
プログラマー
安井美沙
ただ走っているだけ、立ち止まって、あたりを見渡すだけで楽しめるものが好きです。『NieR:Automata』も、そういうゲームであると感じていただければ幸いです。司令官かわいい。

●

プラチナゲームズ
プログラマー
岡部健信
スタイリッシュなバトル、深遠なストーリーと世界観、そしてフェチズム全開のキャラクター……もしかして神ゲー？

プラチナゲームズ
プログラマー
平川祥一
やりたいことを最後まで詰め込みまくりました！　ボリューミーな作品になっていますので、いろいろな角度から『NieR:Automata』を楽しんでください！

●

プラチナゲームズ
プログラマー
大寺毅
システム担当なので地味で見えないところばかり作ってますが、皆さんに楽しんでもらえると嬉しいです!!

●

プラチナゲームズ
プログラマー
釜神啓祐
進化したアクション、荒廃した世界観、陰鬱なストーリー。前作を超える正統続編を、僕もいちファンとして2月23日の発売までとてもワクワクして待っておりました！　『魔女と百騎兵2』、一緒に楽しみましょう!!

●

プラチナゲームズ
プログラマー
髙橋遼一
プレイされる皆様にとって記憶に残るような作品になってくれればと思っております。ふ（2）じ（2）さん（3）の日に発売ということで、今後は富士山を見るたびに『NieR:Automata』を思い出してくれれば最高です！

●

プラチナゲームズ
プログラマー
坂本拓也
たくさんの新鮮なイクラをご用意させていただきました。ほかにもいろいろ独特な表現にもチャレンジしてみましたのでお楽しみください。

プラチナゲームズ
プログラマー
末葭大輔
鬱や狂気が目立ってはいますが、だからこそ純粋さや清廉さが際立つ作品です。感動は月日が経って色褪せても、ふとした瞬間に思い出して心を揺さぶるもの。皆様にとって『NieR:Automata』が、心揺さぶる素晴らしい出会いの1つであることを願っています。

●

プラチナゲームズ
サウンドプログラマー
木幡周治
念願の発売！　サウンド技術も精いっぱい他には無いモノを詰め込みました。廃墟好きにはたまらない癒しの空間をお楽しみください!!

●

プログラマー
六本周平
素敵なキャラクターたちと荒涼とした世界をぼんやり旅していたような、そんな幸せな開発期間でした。A2かわいいよA2。

●

CyDesignation
キャラクターデザイン
吉田明彦
インタビューなどで開発における苦労話を聞かれることがありますが僕はその質問への返答に苦労します。2Bのデザインは最初に描いた案が採用され、ヨコオさんや田浦さんと胸囲のサイズやレオタードの色についての議論を重ねるくらいで苦労話が思いつかないのです。でもスタッフの皆さんの苦労やこだわりは並大抵のものではなかったと想像できる意欲作『NieR:Automata』を楽しんでください！

MONACA
作編曲
帆足圭吾

前作の仕事をやらせていただいたころは、自分はまだ本格的にゲームに参加するのは初めてで、右も左もわからない新人時代でした。そこから7年、(願わくば) 自分自身いろいろな成長があった……と思いますが、それが今作のプレイヤーの皆様に喜んでいただけるようなよい結果に結び付いているといいなと思います。前作から引き継いだ雰囲気、そしてオートマタならではの新しい雰囲気も気に入っていただけたら嬉しいです。気に入っていただけたらぜひ、サウンドトラックのほうもよろしくお願いします!

CyDesignation
キャラクターデザイン
永井悠也

まず、『NieR:Automata』というゲームにかかわることができて凄く嬉しいです! 2年前のある日、皆葉さんと吉田さんが自分の席に来て、「3日後に齊藤さんとヨコオさんがくるので、どっちかのキャラ(アダムとイヴ)のラフ描いて」と言われ、「えっ3日後! ほかの仕事もあるよ!?」と思いながらイヴのラフを3パターン出したのが始まりですね。今回の作品は非常に勉強になり、自分の向上心を引き上げてくれて、多くのことが学べる作品でした。プレイヤーの皆さんにもそんな多くのことを感じてもらえる作品になっていると思います。そして、できることならまた同じメンバーで仕事できたらなと思います! 『NieR:Automata』本当に発売おめでとうございます!!

MONACA
サウンドディレクター・作編曲
岡部啓一

『NieR:Automata』の世界をより深く素晴らしくするための音楽を目指して、精一杯がんばって作りました。音楽がいいね、って言ってもらえると素直に嬉しい! やったー! って気持ちになるけれど、聴くことで心が動いてもらえたとしたら、それがなによりも嬉しいです。長い間待っていてくれていた皆さんが、気に入ってくれることを心から願っています。

MONACA
作編曲
高橋邦幸

今作で初参加させてもらいましたが、『NieR:Automata』のこの広い舞台に合わせた壮大な音楽が多く、前作の音楽ファンの方々に受け入れてもらえるか心配しながら作ったなあと記憶しています。……エミール・ショップのラッパも自分で吹いて収録したなあと記憶しています。

MONACA
編曲・コーラス
瀬尾祥太郎

今回、8bitバージョンの制作と男声コーラスで参加させていただきました。自分自身前作の『NieR』の音楽が大好きだったこともあり、今回このような形で制作にかかわれたことを大変嬉しく思います。楽曲を作る際、歌う際に感じた緊張感や高揚感が本作をプレイされる皆様にも伝わると嬉しいです! 壮大な音楽とともに『NieR』の新たな世界をぜひ楽しんでいただければと思います。

MONACA
ボーカル・コーラス
Emi Evans

前作の『NieR』が発売された時からずっと「もし続編があれば歌いたい」と思っていたので、オートマタのレコーディングにまた呼んでいただけたのはとても嬉しく、光栄なことでした。今作ではより自信を持って歌詞制作に臨む事ができたので、前作と比べてさらに冒険的、挑戦的な事もすることができました! いくつかの曲はレコーディングの最中に前作のニーアの曲を彷彿とさせ、とても懐かしく感じましたが今作ならではの新しい雰囲気とフレーバーを作り出せたことが非常に楽しみでもあります。『NieR:Automata』に参加することができてとても嬉しく、私のボーカルがプレイヤーの皆さんのエモーショナルなゲーム体験に「魔法」をかけることができるといいなと思っています!

MONACA
ボーカル・コーラス
J'Nique Nicole

『NieR:Automata』がついに発売です! 私はプレイヤーの皆さんが、この作品に注ぎ込まれた制作サイドの情熱を感じ取ってもらえるのがとても楽しみです。ニーアに参加させてもらえたことは自分にとってとても楽しく嬉しい経験でした。プレイされたファンの皆さんが、制作側が楽しんだのと同じくらい楽しめるよう願っています!

MONACA
ボーカル・コーラス
河野万里奈

まず、今回『NieR』のエンディング曲を歌わせていただけて、素直にとても光栄です。本当にありがとうございます。わたしは幼い時からコミュニケーションが絶望的に不可能で、苦しい世界を戦うような意識で生きて来たため、『NieR』の世界観に勝手にシンパシーを感じていました。レコーディングはわたしにとって革命でした。「歌は笑顔で歌うもの」「マイクに向かうときは、笑え。」そんな鉄則を壊してくださったのです。絶望の表現に徹することを許された時間でした。100%を超える心を込めて歌いました。わたしの歌を通して、『NieR』を少しでも彩ることができていたらと切に願います。たくさんの方に届きますように。

●

MONACA
ボーカル・コーラス
中川奈美

前作に引き続き、歌わせていただけたことが本当に光栄です。収録のとき、素敵な曲の数々を、ストーリーやいろんなシーンを想像して歌いました。

でも

体験版で、もう派手に裏切られました。また目が離せなくなりました。そんな心振り回される作品にかかわれて幸せです。みんなそうですよね？　電撃さん、ファンの皆さん、惜しみない愛をありがとうございます！

●

スクウェア・エニックス
プロデューサー
齊藤陽介

このプロジェクトをやれないならば会社辞めます」と言ってから幾年月。ヨコオタロウ＋岡部圭一＋吉田明彦＋プラチナゲームズの座組を作れた時点で齊藤の仕事は99%終わってましたが、改めて奇跡の組み合わせの上で完成した『NieR:Automata』をじっくりゆっくりお楽しみください。

スクウェア・エニックス
共同プロデューサー
江原純一

『NieR:Automata』は「ゲーム」を「体験する」ということにおいて、ほかに追随を許さないタイトルです。思いっきり楽しんでプレイしていただければ！

●

スクウェア・エニックス
アシスタントプロデューサー
飯野高弘

１人でも多くのユーザー様に、『NieR:Automata』を手に取っていただき、楽しんでいただけたら嬉しいです。まだ公表していない要素もたくさん残されているので、寄り道も楽しんでいただければと思います。

●

スクウェア・エニックス
デザイナー
深萱和弘

タイトルロゴデザインを担当させていただきました。最初に齊藤さんからアンドロイドやロボットというキーワードをいただいたので、データの破壊や消去、書き換えといった様子を表してみました。果たして何を意味してるんでしょうか…？　シンプルで白黒の配色も『NieR』らしさとして伝わると嬉しいです。

●

スクウェア・エニックス
キャラクターデザイン
板鼻利幸

オートマタ版デボルとポポルの髪に刺した花は南国の花チュンパカ。花言葉は「私を忘れないで」。
『NieR:Automata』のシナリオは一切知らずにデザインしたので、特になにか意味を持たせたわけではありませんが、ちょっとデボルポポルらしい花だと思いませんか？

スクウェア・エニックス
サウンドクリエイター
矢島友宏

今回はカットシーンの音を担当しました。音自体をガッツリ制作したのは久しぶりですが、全力で作りましたので楽しんでいただければと思います。

●

スクウェア・エニックス
サウンドクリエイター
細江一博

物語を彩る素敵なサウンドとともに、再び忘れられない作品になれば幸いです。

●

スクウェア・エニックス
マーケティング&PR マネージャー
佐々木隆太郎

2015年6月、まさかの制作発表からというもの、日本国内はもちろん、海外のファンの熱量の高さに驚かされてばかりでした。『NieR:Automata』を遊んでいただいたあと、さらにこのシリーズを愛していただければなによりです。ちなみに、スクエニには宣伝部がない点だけ、本編の補足とさせていただきます。

●

スクウェア・エニックス
マーケティング&PR
高野倫亮

チームに入って、普通な人が誰ひとりいないのが驚きでしたね。そんな方々が作った本作は、単にエンターテインメントというだけではなく、さまざまな感情をかき立てる作品になっています。皆様の思い出に残るようであれば幸いです。

スクウェア・エニックス
レーティングアドバイザー
近藤玲子

倫理チェックの際、1カ所だけ、これほんとに大丈夫かな、発売禁止にならないかなと三日三晩悩んだシーンがありました。かなりハラハラしながらCEROレーティング審査結果を待ちましたが、無事にCERO D区分で通過できたので安心しました……！ どのシーンなのかは、プレイして予想していただければ幸いです。

●

イルカ
プロデューサー
岩崎拓矢

最後の最後に大きなトラブルに見舞われるんじゃないか？ と覚悟して見守ってきましたが、バッドエンドにならないでよかったです！ 強力な開発スタッフの皆さんのおかげで、ホント素晴らしいゲームが完成したと思います。ヨコオ最高傑作を楽しんでください！

●

イルカ
プロデューサー
水谷英之

前作はプレイする側、まさか今作でヨコオさんと一緒にお仕事するとは夢にも思わなかった……ヨコオワールドが持つ、静けさと苛烈さそのものを体現したような現場でした。でもね、自分はヨコオさんの作品が好きなんだなとつくづく思いました。シナリオの最終稿を読みながら、少し涙が出ていました（実話）。このような作品に関われるなら、地獄めぐりも悪いものじゃないな……とますますドMになった気がする（笑）。岡部さんとモナカさんの音楽も最高です。声優さんたちもみんな素敵でした。そして、プラチナゲームズのスタッフの方々の熱量が凄いです。JRPGの1つの解答がここにあると思います！ 皆さんぜひプレイして、全ENDお確かめください!!

イルカ
宣伝PV制作プロデューサー
関谷マコト

『DOD3』では脚本のデザインとかちょっと変わった裏方さんでしたが、今回もそれは変わらずヨコオさんと花江さんの2ショットをカメラに収めたり斎藤さんを撮ったり、PJ後半ではPV制作のお手伝いをさせていただいたりしています。それにしても2Bの口元のホクロや胸元の開き加減・チラつくおしりがセクシーすぎて、ヨコオさんもすごいツボついてきてホント参ります。ぜひみんさんもリビドー全開でプレイしてください！

●

イルカ
PVディレクター
仲村 学

前作ではカットシーンを担当しましたが、今回はティザームービーの制作として少し参加させていただきました。前作の制作途中にベヨネッタが発表されて華のあるアクションやグラフィックに羨望でしたが、今回はそのプラチナゲームズさんが制作されるとは当時は夢にも思っていませんでした。今作をプレイしたそのときに抱く感情は、やはり羨望なのか、それとも嫉妬なのか。

●

イルカ
PVディレクター
アオキタクト

各種トレイラーやゲーム内に使用される映像などを作成させていただきました。ヨコオさんの作る世界観というのは非常にゴールが明確で、それを具現化していく作業というのは、やっていて本当に楽しかったです。ゲームの中では、映像って「作品」というより、ゲームを構成する「部品」的なものになってしまいがちなのですが、凛とした世界観があるおかげで、ゲームでありながらも「映像作品」を作ってるような実感がありました。あとはヨコオさんにただ酒を奢ってもらうことばかりを考えて過ごす日々です。

イルカ
PVディレクター
柳澤太佑

今作はかかわれそうにないなあと、思っていたのですが、PVで少しお手伝いできてよかったです。思わせぶりな映像を作ったものの、その真意までは教えてもらっていないので、普通にゲームの発売が楽しみです！

●

イルカ
キャストコーディネーター
広瀬基樹

『DOD3』に引き続き、ヨコオさんの創る圧倒的な世界観にかかわることができて光栄です。ゲームのおもしろさはもちろんですが、CVの皆さんの芝居も圧巻ですよ?!

●

白組
ディレクター
岩本 晶

ヨコオさんの破滅的ながらも優美で惹きつけられる脚本に、さらなる情感やインパクトを乗せられるようにコンテやモキャプをがんばりました！ イベントムービー必見です！

●

白組
CGディレクター
本多真人

プラチナゲームズさんのプレイ後に手触りの残る爽快感あるゲームと、横尾さんの心になにかザラザラした感覚が残るシナリオ。その2つを繋ぎ作品を盛り上げる要素の1つとしてカットシーンを楽しんでいただき、プレイする皆さんの目の奥に印象に残るものが1カットでもあれば幸いです。

●

白組
デジタルアーティスト
八巻 篤

『NieR:Automata』の世界感に浸ってください。ボーヴォワールの歌声を聞いて、2Bのお尻を追いかけて、この世界に愛情を持ってカメラを回しました。倒れる敵にも、悲哀を感じるのは自分だけでしょうか。

白組
デジタルアーティスト
黒田基介
名前が覚えられなくて苦労しました。「ないんえす」ってちょっと女性的な響きがあるし……。

•

白組
デジタルアーティスト
田中 豪
いろいろなフェチズム要素のあると思われるこちらの作品、新しいフェチズムに目覚めるきっかけになるかもしれません。なので最後までプレイしましょう！

•

白組
デジタルアーティスト
小島良介
イベント映像でもロボが大量に出てくるので、何度も心が折れかけました。

•

モーションアクター
川渕かおり
『DOD3』に続き、ヨコオ作品で主人公のモーションアクターを担当させていただきました、ヨコオワールド最高です！ 凛として美しくかわいい2Bが皆さんにたくさん愛してもらえますように！ 刀の斬撃にご注目ください☆

•

ネオ・エージェンシー
モーションアクター
山郫勝之
魂を込めて9Sを演じさせていただきました。撮影時、絶叫して次の日声が出なくなったのもよい思い出です。アダムにも濃ゆいキャラをつけさせていただきました。ヨコオさんに「よい意味で最初のキャラ設定とは全然違う感じになりました」と言われたのがとても嬉しかったです。素敵な作品にかかわれてとても幸せです。

ネオ・エージェンシー
モーションアクター
吉川亜州香
台本を読んで、役の心の深さを考えていました。スタジオではヨコオさんの言葉で心が色づいたり、世界感、空気感が広がっていく感覚や、見守られながらの撮影時間……楽しかったぁー♪ かかわったすべての方の想いが、丸ごと皆様に届きますように♪

•

クアック-ラック
モーションアクター
宮木ヨシオ
前作のファンだったので現場に呼んでいただけたことはとても光栄でした。あの独特な世界観の中でどんなシーンになっているか、自分でも楽しみです。遊んでくださる方たちもきっと、心をえぐられるものになっているんじゃないかと思います。

•

東映 ツークン研究所
モーションキャプチャーテクニカルディレクター
三鬼健也
人間の動きをCG化するモーションキャプチャーを担当させていただきました。撮影スタジオでは魅力あるキャラクターたちを役者様に演じていただき、まるでそのキャラクターたちが乗り移ったかのように、ひとつひとつのシーンをこの世界観にふさわしい空気と間で演じていただくことができました。この作品にかかわれたことを大変光栄に思います。あとは多くのユーザーの皆様が思う存分この世界を堪能してくださることでしょう。裏側までお見せできないのは残念！ とても楽しい撮影現場でした！

ハチノヨン
英語ローカライズプロデューサー
リカーディ ジョン
ヨコオさんのゲームに携わるたびに、私は叫ばせすぎた声優さんに謝らなければなりません……。でもいいんです！
なにしろ彼のゲームはいつもブッ飛んでいて、携わっているだけで楽しいのですから。『NieR:Automata』に参加できたことを、心から光栄に思います。人類に栄光あれ！

•

ハチノヨン
英語ローカライズエディター
エイヴリル アラン
ヨコオさんのゲームには、魅力的で複雑なキャラクターと驚くべきアイデアがいっぱいに詰まっています。暴力、孤独、痛み、信仰、そして死……彼はそういったテーマに対しても、ほかのゲームではまず見られないような手法で立ち向かいます。ヨコオさんのプロジェクトにかかわることは、いわば芸術を探求する旅に参加しているようなものです！ 皆さんも、体験してみてくださいね！

•

ハチノヨン
英語ローカライズコーディネーター
ブレイクリー ロイ
実在の本質、意識、生と死……私はこの作品とかかわるなかで、自分の中にあったさまざまな既成概念を疑わざるを得ませんでした。どうしてここまで美しいアクションと音楽を生み出せるのだろう……、ヨコオさんが瞼を閉じたとき、そこには一体何が見えているのだろう…と。正直なところ、私にはまだわかりません。でも皆さん、このゲームは絶対に買うべきですよ！

Supplement サプリメント

Amazarashi × NieR:Automata　絵本「命にふさわしい」



K.K

K.K

『NieR:Automata』関連作品で公開されたアートと、本作の発売に際してTwitter上で公開されたカウントダウンアートを掲載。



K.K



K.K



K.K



K.K



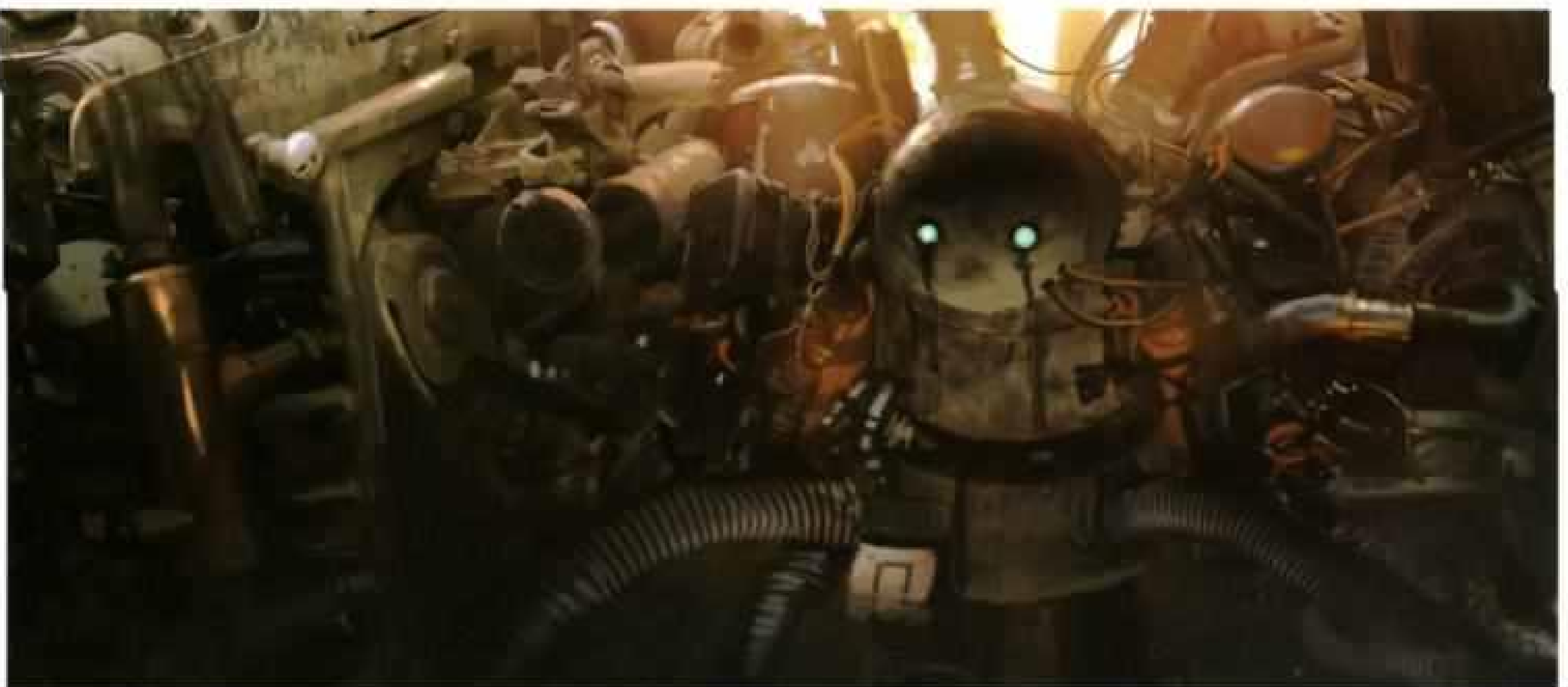
K.K



K.K


K.K


K.K


K.K



K.K



K.K

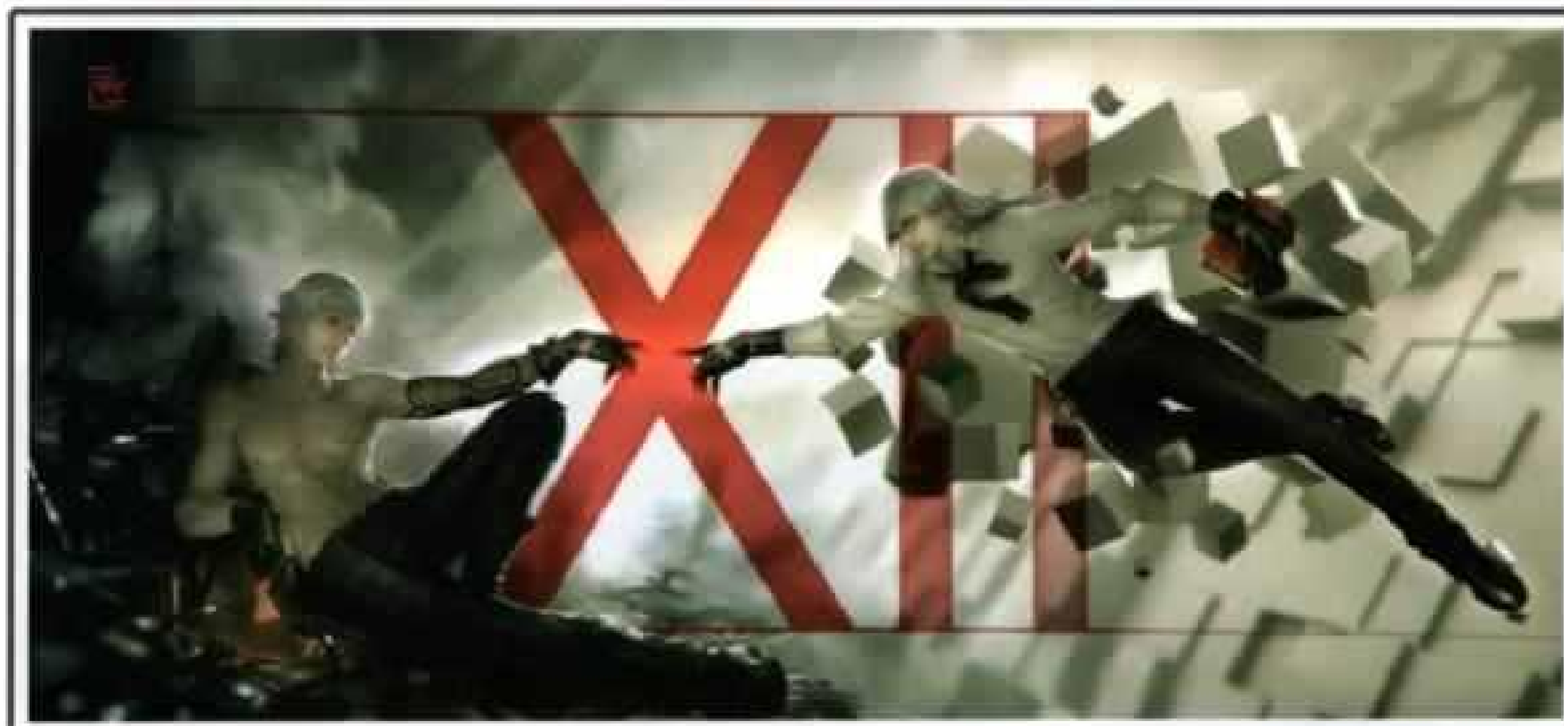


K.K



K.K

NieR:Automata 発売カウントダウンアート



舟橋英志 Funahashi Eiji
プラチナゲームズ
キャラクターモデリング
アーティスト
「いよいよカウントダウン開始！
発売まで、あと12日です！」

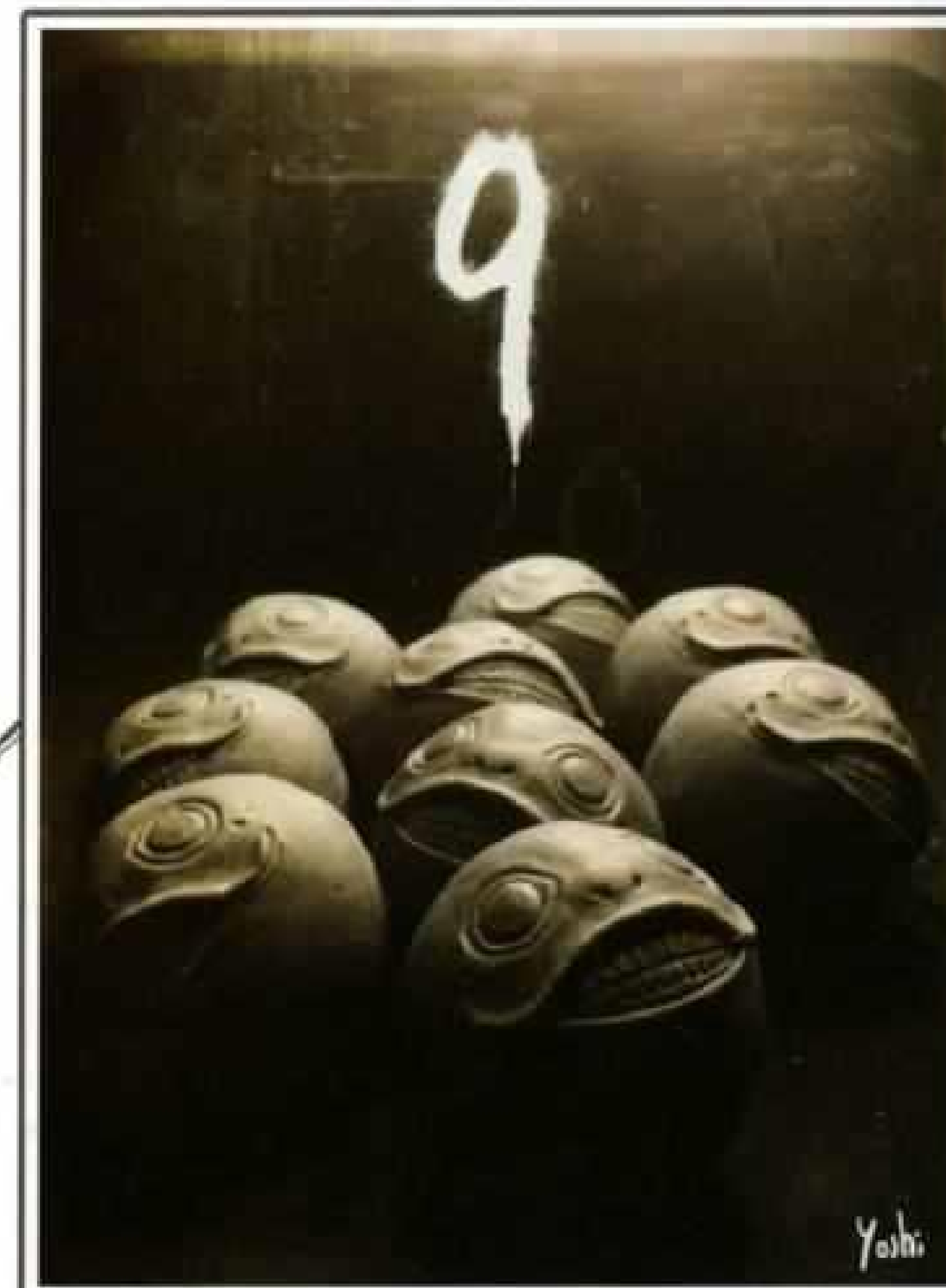


亀岡昇平 Kameoka Shohei
プラチナゲームズ
ライティングアーティスト
「2Bいいよね」

中島史音 Nakajima Shion
プラチナゲームズ
VFXアーティスト
「メカが壊れる瞬間って切なくてかっこいいですよね！」



松下祥風 Matsushita Yoshikaze
プラチナゲームズ キャラクターモデリングアーティスト
「ところでエミールっていい造形ですよね。」



木嶋久善 Kijima Hisayoshi
プラチナゲームズ UI／メカデザイン担当
「デザインした敵ロボ達です。クリア後にじっくり見直してみて下さい。」







西井智子 Nishii Tomoko プラチナゲームズ コンセプトアーティスト
「大丈夫？ ヨコオさんのイケメンだよ？」




■ 須田裕貴 Suda Yuki
プラチナゲームズ コンセプトアーティスト
「なんと今日は付録付き！！」
ペーパークラフト用の高解像度データはこちら
http://bit.ly/2kYHDNz

■ 松平 仁
Matsudaira Hito
プラチナゲームズ
キャラクターモデリング
アーティスト
「実はＡ２の方が下半身のボリュームがあります」





■ 幸田和磨
Koda Kazuma
プラチナゲームズ
コンセプトアーティスト
「膝を描けなかったのが少し心残りです」



■ 永井悠也
Nagai Yuya
CyDesignation
アダム＆イヴデザイン担当



■ 板鼻利幸 Itahana Toshiyuki
スクウェア・エニックス デボル＆ポポルデザイン担当



■ 吉田明彦 Yoshida Akihiko
CyDesignation キャラクターデザイン

World Chronology 世界年表

『ニーア』世界年表 [2003.06.12－12543.**.**]

西暦	事件・出来事	詳細
2003	■6月12日 謎の巨人と赤い竜が出現 【6.12】事件勃発	・2003年6月12日15時頃。新宿に突如巨大な白い像（以下「巨人」と呼称）が出現 ・同時刻に紅の竜のような生命体（以下「竜」と呼称）が現れ巨人と竜は交戦。その攻撃原理・効用ともに不明 ・対称に対する攻撃方法について、自衛隊内で緊急検討。内閣に緊急対策室が設立 ・同日16時頃。竜の攻撃で巨人崩壊。なお、巨人からは質量が観測されず、崩壊時も地上への被害は比較的軽微 ・巨人崩壊直後、「航空自衛隊 第6航空団 第303 飛行隊：スカーフェイス機」が「竜」を撃墜。竜の亡骸は政府により秘密裏に研究施設へ ・以降、この事件は【6.12】と呼称される。事件による死者数56名、重軽傷者数320名。被害による経済的損失600億円以上 ・【6.12】の不可解な事象には緘口令が敷かれるも、すぐにネットなどを媒体に情報が拡散。テロや他国の陰謀説が渦巻き、大混乱に
	■9月 首脳会議開催	・事件より3ヵ月後に、【6.12】について話し合われる首脳会議が開催 （参加国は日本、アメリカ、中国、ロシア） ・アメリカはテロと認知し、仮想敵国への強硬姿勢を示す （日本政府は大幅な軍事費用拡大の考えを示唆）
	■12月 奇病感染者出現	・日本・東京都新宿区にて、全身が徐々に白く塩化する原因不明の奇病が発生。致死率100% ・奇病に関する研究開始 （当初は特定の条件下でしか発病しない極めて稀な病と考えられ、楽観視される）
2004	■2月 奇病による死者が爆発的に増加	・奇病の感染者が増大。感染者は特に、新宿へ集中
	■4月 奇病で性格が凶暴化した人間が出現	・感染者の中から、性格が凶暴化する者が出現。死者と凶暴化した人間が新宿に集まり、機能的に新宿が空洞化 ・日本、世界各国から病気の究明を迫られる
	■5月 凶暴化した人間が新宿に蔓延	・新宿での感染者がますます増大。研究により、感染者は「凶暴化する人間」と「死亡する人間」がいることが判明
	■6月 奇病を「白塩化症候群」と命名	・2003年12月より研究していた医師グループが発表。「凶暴化」「死亡」についての原因は不明であるが、同一の病であることが認知される ・都庁が移転。同時に、永田町と皇居の移転が提言されるも、宮内庁はこれを拒否 ・永田町は議席が埋まらなくなるも、残留を発表
	■7月 新宿が危機レベル4に制定	・新宿区の危機レベルが最高に達し、交通手段の廃止や、道路の簡易封鎖が進む
	■9月 「新宿封鎖計画」発表	・感染経路の報告を受け、一時、新宿を物理的に封鎖することを発表 ・人道主義からの反対と反デモを受ける。当初、新聞調査による世論は反対意見が多数 （ただし、ネット上では賛成意見が多数） ・新宿でさる重要人物が凶暴化した白塩化症候群の暴徒に襲撃され死亡。マスコミがあおりたて、世論は一斉に新宿区の封鎖賛成へ傾く
	■10月 「新宿封鎖警計画」実行 「エリコの壁」の設置	・新宿周辺に巨大な壁を設置し、物理的に封鎖。後にこの壁は「エリコの壁」と呼ばれるように ・白塩化症候群で凶暴化した人間の鎮圧続行の声明が出される （反対デモが各国で勃発。世界的に日本政府を非難する声が起こる）
	■12月 壁の内側の最後の映像が流出	・新宿区内にわざと残った報道関係者からの通信が、とある映像を最後に途切れる ・映像は白い大きな生物が現れた辺りで悲鳴と共に途切れる。映像は放映されず （ただしネット上では流出）
2005	■12月 「白塩化症候群」の感染、一時沈静化	・自衛隊、自警団による凶暴化した人間の駆逐が続く。凶暴化した人間、減少傾向に ・日本政府、白塩化症候群の感染は一時的に沈静化したと発表 （病に関する研究は引き続き継続）
2006	■5月 「白塩化症候群」に関する事実が判明	・白塩化症候群の症状発病時に「死ぬ」か「凶暴化する」かは、遺伝子レベルで決定する、との研究結果が政府へ提出される （一部染色体に軽度の異常を持っていた人が凶暴化する可能性が高いという見解） ・結果の発表は行われずに、更なる調査が秘密裏に進められる （この研究結果はデータの捏造による誤りと後に判明）
	■某月 「竜」の亡骸を持つ研究所襲撃事件	・竜の亡骸を狙った襲撃事件が勃発。警備隊、警察、自衛隊によって抑えられる ・竜の亡骸は守られるも、事件の裏には宗教団体や北米の存在が噂される。この事件以後、自衛隊の行動が過激化傾向に
2007	■10月 新宿の衛星写真に異変	・新宿の画像に不可思議な黒点が写る （報告されるも重要視されず、報道などもとくになし）

本作の世界で起きた事件や出来事を、1つの起点となる2003年6月12日から『ニーア オートマタ』の顛末となる12543年まで公開。

2008	■2月 「エリコの壁」崩壊	・新宿のエリコの壁が内側から破壊される （破壊時には【6.12】の巨人が発していた音と同様のものが鳴り響いたことを確認）
	「レギオン」と「レッドアイ」の存在を確認	・エリコの壁の内側から、大量の白い凶暴な化け物（以下「レギオン」と呼称）が出現。人々を無造作に襲いだし、殺戮を繰り返す ・レギオンを秩序立てて率いる、赤い目の化け物（以下「レッドアイ」と呼称）が目撃される
	自衛隊による「レギオン駆逐作戦」開始	・自衛隊がレギオンとレッドアイの駆逐作戦を展開 ・レッドアイによる指揮により、レギオンが組織化しており、作戦は困難を極める
	■5月 「白塩化症候群」が再び広まる	・東京（新宿）を中心に、関東圏へと感染拡大
	■8月 「竜」の研究所が密かに移転	・竜の死体を研究する機関の研究所が、密かに日本から移転。移転先は公表されない （アメリカとする説が一般的）
	■9月 政府機関と皇居が九州に移転	・政府機関、皇居ともに東京を離れることに決定。移転先は被害の少ない九州
	■10月 日本本州全土が戦場化	・病による死亡者、およびレギオン化する人間が増加。レギオンと自衛隊との戦闘で本州は混乱し、戦争状態に ・九州、北海道へ逃亡が増加。国外へ逃亡しようにも、日本からの入国拒否対策が実施される事態に ・混乱に乗じ、犯罪が多発。海外からの干渉も日に日に激しくなり、日本政府は困窮状態に ・アメリカから軍事協定の話が持ち上がるが、内容は日本にとって非常に不利なものに （他国は反対を提唱）
2009	■1月 「日米共同戦線宣言」発表	・物資や軍備に不安を感じた日本政府は、アメリカと共同戦線を張ることに決定 ・アメリカはレギオンの死体、および捕獲者を持ち帰り、軍事利用する目的で戦線参加 ・米軍が日本に上陸。自衛隊と協力し、対レギオン戦線を拡大。人間側が優勢に
	■3月 「新宿壊滅作戦」決行	・新宿から無尽蔵に湧き出るレギオンへの対策として、「新宿壊滅作戦」が実行 ・新宿への一斉砲撃が行われるも、レギオンの数の減少は極めて微少 ・アメリカではレギオンの研究が進められていたが、有効な対抗手段は不透明
	■4月 新宿への核攻撃が決定	・アメリカ、日本政府へ新宿の核攻撃作戦を提案。検討の結果、核攻撃が決定 ・核攻撃作戦発表。国内では賛否両論が巻き起こるも、国際世論は賛成の風向き
	■8月 新宿を中心に核が投下	・8月6日、新宿への核攻撃作戦が実行される。図らずも日付までが同じとなり、「ヒロシマの悲劇再び」と呼ばれるように ・新宿を皮切りに、核による攻撃が本格化。日本全土が焦土となっていく ・新宿は壊滅。「グラウンド・ゼロ」と呼ばれるように
	■11月 日本国内から、すべての「レギオン」の消滅が確認	・科学的検証をはじめとする、さまざまな手段による確認作業の結果、すべてのレギオンの消滅が確認
2010	■2月 中国に「レギオン化」した人間が出現	・中国にレギオンが出現。凶暴になった人間が人々を襲う事件が発生 （日本国外では、これが初）
	■3月 世界中で「白塩化症候群」が発症開始	・世界中で白塩化症候群の発病が確認される。研究が各国で次々と進められるように
	■4月 「レッドアイ」の生存が確認	・世界中で「死」と「レギオン化」が広まり、世界規模で混乱が加速 ・死滅したと思われていたレッドアイの生存も確認
	■6月 「竜」の研究から「多元世界説」立証	・秘密裏に進んでいた竜の亡骸の研究により、この世界とは空間を別にして存在する、異世界の存在を裏付けた「多元世界説」が立証 ・別世界からの端末干渉の研究が進んだ結果、本来この世界には存在し得なかった粒子が発見される ・その粒子は【6.12】の巨人が崩壊した際の体の粒子と判明。以後、この粒子は「魔素」と呼称 ・白塩化症候群の原因は、この魔素であるとの研究結果が発表 ・魔素による白塩化は、熱核攻撃などにおける物理的攻撃手段での消滅は不可能と判明 （皮肉なことに、核攻撃による衝撃で全世界に魔素が拡散し、世界規模で白塩化症候群が広まる） ・病の感染経路は体液や排泄物からと判明。感染源となる魔素は咳や唾にも含まれるため、空気感染と同等の扱いに ・魔素の発見により、さまざまな分野のテクノロジーにブレイクスルーが発生 ・多元世界の研究が進み、これまで仮説であった「多元世界すべてでエネルギーは保存される」という説が立証
2011	■10月 「研究所襲撃事件」勃発	・竜の亡骸を運び込んだとされる研究所が襲撃を受ける。犯人不明。研究所は壊滅的状態に ・竜の亡骸はなくなっており、事件の裏には宗教団体や北米の存在が噂される （あくまで推測レベル） ・結局報道もうやむやとなり、事件に関する情報は完全に報道されなくなる

2014	■3月 「ゲシュタルト計画」始動	・白塩化症候群の感染を防ぐため、「ゲシュタルト計画」が始動。人間の魂を抜き出す「ゲシュタルト化」技術の研究が進む ・ゲシュタルト化の人体実験が成功。同時期、ゲシュタルト化した人間を元の体に戻す実験も成功する
	■5月 「魔法」についての研究が進む	・魔素を通じ、多元世界からのエネルギーを搾取し、「無より有を生み出す技術」が確立。以後、この技術は「魔法」と呼称 （ただし、魔法を使用できるのは竜の培養組織を有したことで、多元世界を分ける壁を越える力を得たゲシュタルトのみ）
	■11月 「魔法」による「レギオン壊滅作戦」実行	・ゲシュタルトの中から、魔法能力に特化した者を訓練。レギオンとの戦闘を試みる実験を開始するも、作戦はほぼ失敗 ・作戦に参加したゲシュタルトたちが、自我の呵責に耐え切れず精神崩壊 （レギオンが元人間で、魂への干渉を受けた自分達と環境が似ているため、と考えられる）
2015	■某月 「ゲシュタルト化」普及せず	・ゲシュタルト化の技術は人間から忌み嫌われており、定着は進まず ・研究自体は進んでおり、ゲシュタルト化した魂の肉体が失われてしまった場合の打開策を検討する段階に
2016	■2月 「ルシフェラーゼ」が完成	・白塩化症候群の進行を遅らせる薬品「ルシフェラーゼ」が完成。この薬品を投与した人間の軍隊化が図られる
	■5月 「ルシフェラーゼ軍」が結成	・選りすぐりの人間を集めてルシフェラーゼを投与。それらの人間を組織化し、軍隊を結成 ・軍隊はレギオン駆逐のための作戦を決行し、成功を収める。以後、この動きは全世界へと波及 ・レギオンの殲滅を目的とした「第1次十字軍」をブラジルへと派遣。レギオンとの壮絶な戦闘の末、全滅
	■12月 「ハーメルン機関」発足	・ルシフェラーゼの効果が若年層ほど高いことが判明。身体能力の高い子どもへ優先的に投与し、軍属を促すように ・従軍者をほぼ10代の若者で構成した「第5次十字軍」が組織される ・身体能力の高い子どもを世界中からスカウトし、戦闘機械として育てる国際組織「ハーメルン機関」が設立
2018	■「国立兵器研究所」設立	・国際組織ハーメルン機関に対し、日本国政府内でも軍事力強化の声が上がる ・魔素の基本研究と兵器への転用実験を行う「国立兵器研究所」が設立 （人体実験による強化人間の製造が基本目的） ・研究所は機密事項に。政府内でのコードネームは「ムラサキ」
2019	■「レギオン」と「十字軍」の戦い、イタチゴッコ化	・レギオンと十字軍の戦いが膠着。イタチゴッコと化し、ある一定以上の効果は見込めないように （ただし、それ以上の打開策もなく、十字軍は引き続き派遣され続ける） ・子どもが多い国ほどハーメルン機関内での発言力が増す傾向に ・日本は経済的に弱体化しており、生き延びた人の多くは九州を中心に生活
2023	■貧富の差の拡大による世界恐慌に突入	・度重なるレギオンとの戦いなどで世界全体の貧富の差が広がり、世界的な恐慌時代に突入 （世界中にスラムが拡大）
2025	■1月 「レプリカント化」の技術が確立	・ゲシュタルト化した人間に「器」を用意し、その器にゲシュタルトが入り込むことが成功 ・ゲシュタルト化した人間の肉体から採取した情報を元に作られるその器を「レプリカント」と呼称 ・このレプリカント化に関する技術は、「ゲシュタルト計画」の一環として研究が進められていた
2026	■6月 「国立兵器研究所」で新型兵器暴走事故	・国立兵器研究所で作られていた「実験兵器6号」が暴走。急遽「実験兵器7号」による封印作戦が実行 ・魔素による人体実験の危険性が判明し、研究は頓挫。研究所自体も大幅に縮小される
2030	■「レギオン」のリーダー「レッドアイ」全滅	・第13次十字軍の隊長が、エルサレムにてレギオンの統率者であるレッドアイの最後の一匹を殺害 ・知性を持つレッドアイの全滅で、レギオンの行動は統制が取れなくなる ・十字軍の隊長はレッドアイとの戦闘時の傷が元で死亡
2031	■「白塩化症候群」、さらに蔓延	・レッドアイの死亡によりレギオンの物理的な脅威は排除。ただし、白塩化症候群は相変わらず世界中で蔓延
2032	■2月 「レプリカント化」の技術が一般に公開	・ゲシュタルト化とレプリカント化の技術が対になって一般人へ公開 （一部の上流階級はすでにゲシュタルト化して保護中）
	■3月 「ゲシュタルト計画」最終段階へ	・多くの人間がゲシュタルト化を前向きにとらえるようになる。 ・世界中の人間をゲシュタルト化し、そのレプリカントを創生。それを半永久的に繰り返し続ける「レプリカントシステム」を構築 ・レプリカントの無意識下へ、レギオンの討伐とレプリカントシステムの継続を活動目的として植えつけることに成功 ・ゲシュタルト計画最終段階へ移行。レプリカントにレギオン討伐を任せ、世界が病の危険から脱するまでゲシュタルトは眠りにつく ・レプリカントシステムの管理者として、半永久的に動き続ける「アンドロイド」を世界各地に配置 ・レプリカントは病の元である魔素を集めることをアンドロイドに指示される。集めた魔素はアンドロイドの司祭の元、「祭」と呼ばれる儀式で異世界へ放出 ・莫大な予算がかかるため、この時点でゲシュタルト化できるのは一部の上流階級の人間のみ

2033	■「黒の書計画」が開始	・異世界の技術により、本のような器にゲシュタルトを封印することに成功。「黒の書」や「白の書」をはじめ、13冊の「封印の書」が作られる ・黒の書と白の書を同時に作動させることで生まれる膨大なエネルギーを利用し、ゲシュタルトを各々のレプリカントへ強制的に戻す「黒の書計画」が立案 ・世界からレギオンと白塩化症候群を駆逐後、このシステムを利用して、ゲシュタルトがレプリカントへと戻ることを画策
2049 2053	■ニーア（父）とヨナが「ゲシュタルト化」（『ニーア ゲシュタルト』） ■ニーア（兄）とヨナが「ゲシュタルト化」（『ニーア レプリカント』）	・ゲシュタルト化した魂は、一定時間の経過で、高確率で自我を失い凶暴化（以下「崩壊体」と呼称）。さらに一定時間経過後、確実に死に至ることが発覚 ・解析の結果、ゲシュタルトの自我を安定させるにはゲシュタルト化してなお安定する個体の魔素を抽出する必要があることが判明 ・世界浄化機関は、安定個体を探すために貧しい人間たちへ「黒の書」の特殊なクローンを供給。ゲシュタルトを増産し、崩壊体にならない個体を探す （計画の実施は「ハーメルン機関」が担当） ・貧しく生活していたニーアは、妹（娘）のヨナの病を治せると騙され実験へ参加。だが、周囲が次々と崩壊体と変化する様を見て実験の危険性に気づき、ハーメルン機関の施設から逃亡 ・ニーアとヨナ、逃亡中に新宿のスーパーマーケットで崩壊体に襲われる。ニーア、状況を打開するために敢えて自らゲシュタルト化することを選択 ・ニーア、自我を持ったままゲシュタルト化することに成功 ・ヨナも事故からゲシュタルト化し、すぐに崩壊体化への進行を開始 ・ハーメルン機関がニーアに接触。「ヨナを凍結すれば1000年後には病が消え去る世界になる」と説得。ヨナを無料で1000年間コールドスリープさせる代わりに、ニーアの魔素（ゲシュタルト化しても自我を保てる魔素）の提供を要望 ・ニーア、ハーメルン機関からの取引に応じ、「オリジナル・ゲシュタルト」として魔素を提供することに
2764	■「レプリカント」たちに意思が萌芽	・システムの継続と魔素の回収を続けていたレプリカントたちへ、徐々に意思が芽生える ・最初は子供のような意思であったが、急速に発達し、人間の思考に近い考え方をするように
3000前後	■「レプリカント」たちが文化を形成	・ほとんどのレプリカントが意思を獲得。元であるゲシュタルトの人格は関係なく、環境の影響を受けて成長するように ・住んでいる土地ごとに、異なる文化や文明が急速に発展 （中世の頃より少し進んだ程度で、基本的には昔の遺物に寄り添って生活
3276	■「レッドアイ」が復活	・レプリカントたちによる世界の浄化が進行。レギオンが大幅に減少してきた頃、一人のレプリカントが禁断の地「エルサレム」へ侵入 ・若者の目的は「死んだ恋人（レプリカント）を蘇らせること」。若者が望むと最後のレッドアイの亡骸である白い繭のような塊から、突如恋人が復活 ・蘇った恋人は赤い目をしており、自我はほぼなく、圧倒的な力で若者をその場で虐殺。以後、新たなレッドアイとしてレギオンを統治
3287	■「レギオン」の壊滅	・新たなレッドアイの復活で、レギオンの脅威も復活。レプリカントたちが守ってきた世界が滅びに瀕する ・あるアンドロイドと4人のレプリカントがレッドアイに戦いを挑み、これを撃破。すべてのレギオンを殲滅して魔素を異世界へと還元。世界の浄化が確認される
3288	■「ゲシュタルト化」した人々が目を覚まし出す	・世界の浄化を受け、ゲシュタルトたちが覚醒。しかし、自我を得ていたレプリカントたちは彼らを「マモノ」と呼称し、己の肉体を奪う存在として敵視 ・レプリカントとゲシュタルトによる戦いが始まる（アンドロイドの支配力が強い一部の土地では、ゲシュタルトを受け入れることが啓示され、無事に人間に戻る者も）
3300前後	■「レプリカント」と「ゲシュタルト」の争い、本格化	・ゲシュタルト達はレプリカントの体に戻るため、黒の書計画による「復活の儀式」を目指す ・そんな中、ニーアの魔素を取り込んだにも関わらず、凶暴化して崩壊体となるゲシュタルトが出現し始める ・この頃、1000年以上魔素を供給しつづけていたニーアは、このままではヨナが復活しないという事実に気付き始める
3361 3465	■レプリカント・ニーア（父）が「白の書」を手に入れる ■レプリカント・ニーア（兄）が「白の書」を手に入れる	・「ゲシュタルト・ニーア」、ヨナをレプリカントの肉体へ戻すため、オリジナルの黒の書を入手 ・「アンドロイド」であるデボルとポポル、「ハーメルン機関」によるプログラムのとおり、ゲシュタルト・ニーアをゲシュタルトの救世主と認定。動きを補佐するように ・デボルとポポルの導きにより、「レプリカント・ニーア」が白の書を入手。デボルとポポルは彼に「封印されし言葉」を集めさせ、黒の書と融合させることで黒の書計画を実現させようとする ・ゲシュタルト・ニーアは既に黒の書計画を信じておらず、レプリカント・ヨナを強奪。ゲシュタルト・ヨナをレプリカントへと戻し、自身もレプリカント・ニーアの肉体へと戻ることを画策 ・「魔王の城」で、レプリカント・ニーアとゲシュタルト・ニーアが相対。レプリカント・ニーアがゲシュタルト・ニーアを倒し、ゲシュタルト・ヨナも自らの意思で消滅したため、レプリカント・ヨナが意識を取り戻す ・オリジナル・ゲシュタルトであるゲシュタルト・ニーアの死亡により、ゲシュタルト計画は頓挫。人類は滅ぶことを余儀なくされる
3627	■「人類遺産調査委員会」発足	・人類遺産調査委員会発足。レプリカントの人口減少に伴い旧世界の建造物や情報が失われる事例が多くなったため、遺跡の調査と状況把握をする組織として発足した

3631	■「人類遺産再生管理機構」発足	・人類遺産調査委員会から移管する形で、人類遺産再生管理機構が発足。旧世界の遺産について、保護・管理・修復・再現などを行う組織として編成された。ゲシュタルト計画中断後、事実上のアンドロイドの中央政府のような役割を担っている
4198	■「ゲシュタルト」滅亡	・最後の人類（ゲシュタルト）が死亡
4200～	■「アンドロイド」の生産量が低下傾向に	・各地のアンドロイド製造工場の稼働停止が相次ぎ、アンドロイドの数が徐々に減少
4514	■「アンドロイド」の中から「独立者」が出現	・アンドロイドの中に「独立者」と呼ばれる人類への忠誠心を持たない個体が現れ、大きな勢力となる
4519	■従来の「アンドロイド」と「独立者」による紛争が勃発	・従来のアンドロイドと「独立者」との間で紛争が発生する。のちに「独立者紛争」と呼ばれる。紛争は2週間で沈静化し、独立者は当時は人口の少なかったオーストラリアに移住し、独立国家を宣言する
5012	■7月　未確認飛行物体の襲来	・7月4日。世界各地に未確認飛行物体が飛来。各地で暮らしているアンドロイドに対し、総攻撃を仕掛けてくる。予想外の攻撃に対し、アンドロイドは甚大な被害を被る
5013	■「人類軍」設立、「戦闘型アンドロイド」の増産へ	・劣勢に立たされたアンドロイドたちによって「人類軍」が組織される。この段階では、人類遺産再生管理機構を中心に各地のアンドロイドの統一連絡網のような形でしかなかったが、100年ほどかけて大きな統合軍へと進化していった。また、この頃には戦闘用アンドロイドの増産の必要性が高まり、各地に工場が建設された
5024	■「エイリアン」が「機械生命体」の製造を開始	・「夜の国」に属する北米、南米大陸を「エイリアン」が制圧。同時に、新型兵器「機械生命体」の製造を開始する
5100～	■「人類軍」が月面に基地施設の建造を開始	・大量に生産される機械生命体によって、アンドロイドが徐々にその版図を狭めていった。人類軍は、旧世界文明、及び人類情報の保全のために月面に保管施設を建造。また、衛星軌道上に攻撃用の基地建設を開始する
5204	■「人類軍」による大規模降下作戦実施	・人類軍は、衛星軌道上に12の基地を完成。大規模降下作戦を開始した。この年だけで十数回の作戦が実施されたが、機械生命体に決定的な打撃を与えることはできなかった
6230	■「人類軍」が新兵器「ドラゴン」を実戦に投入	・「夜の国」での戦闘に向けて新兵器「ドラゴン」が製造、投入された
7645	■「廃工場跡地」にて謎の爆発	・廃工場跡地（通称ロボット山）が突如爆発。大型の構造体を宇宙空間に向けて射出した。構造体の正体は不明。ただ、発射時に強力な電磁波障害が確認されており、敵味方問わず機能障害が発生した。このことから、エイリアン側の兵器である可能性は低いと考えられている
7645～	■「機械生命体」の「人類軍」に対する侵攻活動が低下	・ここから数千年の間、機械生命体による侵攻活動が低下。地球上で機械生命体が支配する領域が80%程度のまま増加しなくなる。人類軍による各地域の奪還作戦は数多く実施されたが、その多くは失敗に終わる。また、機械生命体の数自体は増加を続けている
11000～	■「エイリアン」の目撃情報が減少	・エイリアンシップ、及び、エイリアンそのものの目撃情報が減少していく
11306	■「機械生命体」の侵攻により「エイリアン」が絶滅	・機械生命体によってエイリアンが絶滅に追いやられる
11502	■水上都市「アトランティス」発見	・太平洋の旧赤道線付近で、機械生命体による巨大な水上都市が発見される。人類軍は「アトランティス」というコードネームを与えたが、2年後の11504年に突如水中にその姿を消した
11627	■「超々巨大機械生命体」を確認	・東アジア地域の海中から、突如「超々巨大機械生命体」が現れる。その全長は2km以上（形状が変化しつづけた為計測不能）で、上陸後に強力な電磁波攻撃を敢行。近隣数十キロのレジスタンスキャンプにいたアンドロイド、及び、警戒中だったF3護衛部隊が壊滅。数百キロの圏内にいる各種機械、アンドロイドに障害を引き起こした ・非常事態特例として、核兵器の使用がなされたが効果は確認できず。超々巨大機械生命体は、友軍である筈の機械生命体にまで攻撃をしかけており、1カ月に及ぶ戦闘の末、伊豆～小笠原海溝にその姿を消した
11689	■「大型機械生命体」による「森の国」独立国家宣言	・森林地帯で大型機械生命体が独立国家を宣言。「森の国」と呼称する
11732	■「人類軍」による大規模反抗作戦が開始	・第八次降下作戦（第八次機械戦争の別称）。人類軍による大規模反抗作戦が実施された。このときのアンドロイド部隊に、「アネモネ」が初参戦している。なお、第十次までの戦争は、一度に大規模部隊を投下する短期決戦型の戦闘であり降下作戦名=戦争名であったが、十一次以降は複数の降下作戦を組み合わせた長期戦にシフトしたため、降下作戦には個別の作戦名が付けられている
11810	■衛星軌道基地「カグヤ」が大気圏に墜落	・六番目の衛星軌道基地「カグヤ」で、機械生命体から取り出したコアの調査実験中に大規模爆発が発生。カグヤは機能停止し、大気圏に墜落。
11815	■「カグヤ」に替わる実験研究施設「ラボ」の運用が開始	・カグヤに替わる六番目の実験研究施設「ラボ」の運用が開始される。ラボでは主に、対機械生命体の新兵器開発が行われた
11817	■「森の国」初代国王崩御	・森の国、国王崩御。二代目が製造される
11928	■新型駆動システム「ブラックボックス」が完成	・ラボで新型駆動システム「ブラックボックス」が完成する
11932	■4月　決戦兵器「ヨルハ」の製造が認可	・対機械生命体の決戦兵器として「ヨルハ」の製造が認可される
11937	■「森の国」二代目国王、言葉を喋る	・森の国二代目国王が言葉を喋るようになる
	■7月　「ラボ」で大規模火災事故が発生	・7月7日。衛星軌道基地ラボで大規模な火災事故が発生。試験中のヨルハ機体を含めた多数の死傷者を出した ・ヨルハ機体に関する設計データは月面の人類サーバーにバックアップが存在したため、そのデータを使って新たな機体を再製造することになった （機密保持のため、ヨルハ機体の製造はすべて無人工場で行われた）
	■8月　「ヨルハ機体」完成	・8月2日。初めてのヨルハ機体が製造され、地上に送付される
11938	■8月　衛星軌道基地「バンカー」着工	・十三番目の衛星軌道基地「バンカー」着工
11939	■「第十四次機械兵器戦争」勃発	・第十四次機械兵器戦争開始。戦闘は6年間継続され、アンドロイド・機械生命体双方に過去最大級の被害がもたらされた

11940	■11月 「バンカー」完成	・衛星軌道基地「バンカー」完成
	■12月 「バンカー」運用開始	・ホワイト司令官。バンカー基地司令、及び、ヨルハ部隊総司令官に就任
11941	■12月 「真珠湾降下作戦」決行	・12月8日。真珠湾降下作戦。新型実験機ヨルハ部隊によって実行された初めての戦闘作戦。16機のヨルハをもって真珠湾にある敵前線基地を制圧し、カアラ山にある敵サーバーを破壊する予定だった。しかし、軌道上から降下中に敵攻撃部隊によって急襲され12機を喪失。残る4機での作戦継続を余儀なくされる。最終的に逃亡した1機を除くすべての機体が破壊された
11942	■1月 「9S」ロールアウト	・1月30日午前4時25分（バンカー時間）。9Sロールアウト
	■3月 ヨルハ実験部隊「M002」結成	・3月1日。男性モデルだけのヨルハ実験部隊「M002」が結成される
	■5月 「M002」内でクーデーター勃発	・5月5日。M002内でクーデターが勃発。2日後鎮圧される
	■6月 「アトランティス」浮上	・6月5日。M002で逃亡していたヨルハ機体が機械生命体と融合し、暴走。西太平洋で増殖を続けた。さらに400年程水没していた機械生命体の都市アトランティスが浮上。ネットワーク接続された数万体の機械生命体が攻撃を開始し、太平洋地域で甚大な被害を発生させた。これに対処すべく、バンカーに緊急対策本部が設置され、融合体討伐が最優先ミッションとして位置づけられた
	■8月 「融合暴走体」の破壊に成功	・8月7日午前4時。ヨルハ部隊E型を中心に、アンドロイド軍海兵隊第一海兵師団、一万九百機の機械化部隊によって融合暴走体を攻撃。数日に渡る攻防ののち、アトランティス上で融合暴走体の破壊を確認した
11943	■2月 「超大型機械生命体」を確認	・2月14日。超大型機械生命体（エンゲルス）が確認された
	■8月 フィリピン区域に「超大型機械生命体」が出現	・8月3日。超大型機械生命体4機が、フィリピン区域に出現。人類軍は反撃するも、防衛ラインが手薄だった事が災いし、最終的に11345名のアンドロイド兵が犠牲となった
11944	■8月 「第215次降下作戦」決行	・8月1日。ヨルハ部隊による第215次降下作戦が実施された。この戦闘では、仲間の個体を取り込むタイプの特殊な機械生命体が観測されている。
11945	■2月 バンカーの内部ネットワークに不審な侵入形跡	・2月10日。バンカーの内部ネットワークに不審な侵入形跡があったものの、発見記録自体消去されてしまう
	■3月 「第243次降下作戦」決行 （『ニーア オートマタ』）	・3月10日。第243次降下作戦。廃工場跡地にある超大型機械生命体を破壊するため、2Bをはじめとする、全6機のヨルハが飛行ユニットで攻撃を開始。降下中に4機が大破、1機が行方不明となるも、作戦は継続。最終的に目標の撃破に成功する
	■4月 「エイリアン」の反応が確認される	・4月7日。廃墟都市に現れた超大型機械生命体との交戦中に、敵が自爆攻撃を敢行。その結果、廃墟都市に大陥没が発生。同時に、長期に渡って観測されなかったエイリアン反応が確認された
	■5月 空母「ブルーリッジII」撃沈	・5月2日。水没都市に武器補充のため寄港予定だった空母「ブルーリッジII」が、水中から超々巨大機械生命体に襲われ撃沈。上陸を防ぐため、周辺の全ヨルハ部隊が応戦にあたった
	■6月 「バンカー」陥落	・6月26日。バンカー陥落。2B、ホワイト司令官をはじめとする、多数のヨルハ部隊員が死亡
	地中から「塔」が出現	・廃墟都市に機械生命体によって作られた巨大な「塔」が地中から出現
	■8月 「塔」から宇宙に向けて構造物が射出	・8月6日。「塔」から宇宙に向けて構造物が射出される
	■9月 「第十四次機械兵器戦争」終結宣言	・9月2日。人類軍が第十四次機械兵器戦争終結を宣言 ・9月5日。[redacted] ・9月19日。[redacted]
11946	■1月 「機械生命体和平派」と「人類軍」が休戦協定を結ぶ	・パスカルを中心とした機械生命体和平派と、人類軍が正式に休戦協定を結ぶ
12422	■9月 黒い服の「アンドロイド」目撃	・9月2日。黒い服のアンドロイドが目撃される
12530	■「機械生命体」に「貴族」が誕生	・機械生命体の中に「貴族」が誕生する
12543	■「機械生命体」に内乱が発生	・機械生命体の内乱が発生。暴走個体を除いて、初めての内部分裂となる

『NieR』世界に連なる『ドラッグ オン ドラグーン』の世界

『NieR』シリーズの生みの親であるヨコオタロウ氏が、同様に手がけたRPG作品『ドラッグ オン ドラグーン（DOD）』シリーズ。じつは、この『NieR』と『DOD』の物語は「多元世界説」をベースに、同じ世界観を舞台にして描かれていることで有名だ。年表には「2003年6月12日　謎の巨人と赤い竜が出現」とあるが、この巨人と赤い竜の戦い自体は『DOD1』で描かれており（『DOD1』のEエンドルート）、『DOD』の世界と『NieR』の世界が超常的な力によって繋がってしまった瞬間であったと言える。そして、赤い竜の死骸から検出された「魔素」が世界に蔓延したことで、人類滅亡のきっかけとなる「白塩化症候群」という奇病が生まれた。この奇病を克服できなかった人類は、魂の存在である「ゲシュタルト」とその器となる肉体「レプリカント」に分かれ、互いに争い、ついには滅亡への道を歩むことになる。

こうして考えてみると、人類滅亡の遠因は魔素の蔓延にあったと言えるだろう。『DOD』の世界からもたらされた魔素だが、そもそも『DOD』の世界においても、魔素は外的要因によって蔓延したと考えられる。その根拠となるのは「ドラッグ オン ドラグーン3 設定資料集＋ザ・コンプリートガイド」に記されている、西暦856年の「大災厄」だ。これは「イベリア半島を中心に巨大な震災が発生し、それと同時に巨大な都市が一夜にして出現。これを機に魔素が世界にあふれ出し、それにともなうように、ドラゴンやモンスターといった異形の者たちが姿を見せるようになった」事件のこと。世界の理を大きく変えることになった大災厄によって魔素がもたらされた理由とはいったい？　その謎は、いまだ明かされていない……。



ヨコオタロウさんへの50の質問

Q 1

アンドロイドに性別（男性型、女性型）が存在する理由とは？

人間を模倣しているからです。正確には、人間（非レプリカント）がいたころにアンドロイドは製造されたため、男性・女性モデルが存在します（デボル・ポポルがそうです）。人間が死んだあとも、初期モデルをサンプルに次から次へとアンドロイドが作られたので男女の性別が存在します。

Q 2

アンドロイドの肌の質感について教えてください。

柔らかく、暖かいです。

Q 3

アンドロイドに流れている赤い液体は血なのでしょうか？

血ではありません。血に似せた何かです。

Q 4

アンドロイド、およびアダムとイヴに生殖器はついているのでしょうか？ また、それを利用することはありますか？

誕生直後は付いていません。人間たちの持つ情報の多くで生殖器が隠されていたため、コピーしそこねました。ただ、学習進化の過程で、生殖器に相当するパーツは増えています。彼らはなんでもコピーできるので、精子を出したり、性別を変えたり、妊娠の真似事をすることは可能ですが、有機生命体そのものになることはできないので、受精や細胞分裂などはできません。あくまで、別素材で見た目や質感を似せた形状・物質を作れるだけです。

Q 5

アンドロイドに「レベルアップ」という概念がある理由とは？

ゲームのジャンルがＲＰＧだからです。

Q 6

機械生命体がバンカーにバックドアから侵入したタイミングが完璧すぎたように思えます。アンドロイドと機械生命体は裏で繋がっている……なんてことはありますか？

舞台「ヨルハ」で描かれていますが、機械生命体は依然からバックドアから侵入していました。ただ、アンドロイドと機械生命体は繋がっていません。バンカーが一斉に汚染されたのは、ヨルハ部隊が総攻撃を開始して機械生命体にとって害であると認識されたのと、赤い少女の気まぐれという２つの理由があります。

Q 7

そもそも「ヨルハ計画」を立案した「人類軍司令部」とはどんな組織なのでしょうか？

人類軍は、月面の人類会議を頂点とする、アンドロイドたちの全体のことを指します。人類軍司令部＝人類会議ですが、劇中で明らかにされるように人類会議自体が存在しないので、司令部というものも存在しません（あえて言うのなら月に設置されているサーバ





Key Word 本項を読み解くためのキーワード

ヨルハ計画

アンドロイドの戦意高揚を主目的とした総合情報計画。西暦3400年頃の「ゲシュタルト計画」崩壊を受け、残されたアンドロイドは人類再生の方法を模索するも、その方法を見つける事が出来ないまま人類が絶滅（西暦4198年）。その際、ゲシュタルトの遺伝子、及び残されたレプリカントの構成情報のみを記録化して、月面に建設された保管基地に収容した。人類絶滅の情報は厳重に秘匿されていたが、真実に気づくアンドロイドが増加していく事は止められず、守るべき対象を失ったアンドロイド達の戦意は著しく低下。これを憂慮した人類軍司令部は、アンドロイド戦意高揚を目的とする「ヨルハ計画」を立案した。「人類は月面に逃れている」という偽装の情報を流布しつつ、それを裏付けるために通信サーバーを月面に設置し、定期通信を行う（その際、月面サーバーには極少数の保守要員のみを配置）。さらに、当時立案されていた次世代戦闘機計画を大幅に改変し、新たなモデル「ヨルハ」を製造。実験部隊から得られたデータから正式採用モデルが生産され、各地へと派遣された（ヨルハ部隊の一部の運用員は、本計画の事を知った上で、月面の偽装サーバーの運用と保護を任されていた）。なお、戦闘データが蓄積され、次世代モデルへの転換時期が近づいた段階でヨルハ基地バンカーのバックドアが開放されるようにセット。意図的に機械生命体に攻撃させることで、バンカーを放棄。その際、ヨルハ計画に関わる全ての情報を破棄し、月面に人類がいるという情報偽装を完成させようとしていた。

ブラックボックス

アンドロイドの中でも、最新鋭の機体となる「ヨルハモデル」にのみ搭載されているユニット。じつは敵である機械生命体のコアが流用されており、そのためヨルハ機体は機械生命体と同じ意識構造を持つと言える。ブラックボックス採用の理由は、ヨルハ機体は最終的にすべて処分されることが決定している兵器のため、通常のA.I.を搭載するのは人道的見地から許されないという判断に基づいたもの。なお、ブラックボックス

ーになります)。こうしたヨルハ計画を立案したのは一人のアンドロイドですが、その詳細は現在未公開です。

Q8

ヨルハ部隊のブラックボックスには機械生命体のコアが用いられていますが、機械生命体のときのデータや記憶などは残っているのでしょうか?

コアは封じられているため、記憶などが移植されたりはしません。ただ、機械生命体のコアに記憶領域をコピーし、その後、コアからアンドロイドを汚染すれば、記憶を移すことは可能です。

Q9

ヨルハ部隊の構成員数はどれくらいなのでしょうか?　また、バンカー以外の基地なども存在するのでしょうか?

ヨルハの構成員は100〜200名程度です。衛星軌道基地は13個ほど存在しますが、ヨルハ部隊の基地はバンカーのみです。

Q10

2Bタイプや9Sタイプなどは、同時に何体くらい運用されているものなのでしょうか?　それとも、オンリーワンになるのでしょうか?

オンリーワンではありませんが、同じモデル(二号など)を同時に運用することはあまりありません。記憶を回収・統合した時に、自我が混乱することが多いので。ただし、総攻撃などの優先度が高い状況においては、同じモデルの同時運用はあります。

Q11

そもそも、複数の形式番号が存在する理由はなんなのでしょう?

数字部分は自我データで、アルファベット部分は機体の運用特性を表しています。運用特性が複数あるのは、専門化したほうが強力な機体運用が可能なためです。自我データが複数あるのは「多様性を持つことで全滅を防ぐ」のがタテマエですが、根底にあるのは人間を模倣している(模倣したい)からです。

Q12

ヨルハ機体のタイプについて教えてください。

「B」→Battler
「S」→Scanner
「A」→Attacker
「D」→Defender
「H」→Healer
「E」→Executioner
です。ちなみに「G」はGunnerです。あと、ほかにも何かあった気がしますが忘れました……。「A」と「G」は試作モデルのみで、正式採用時には「B」に統合されました。また、試作モデルは「A2」のようにアルファベットと数字表記が逆になっています。

Q13

ヨルハ部隊のメンバーの衣装がゴスロリ風なのは、何か理由があるのでしょうか?

『ニーア オートマタ』の世界は超未来ですので、見た目やサイズにそれほど意味がある世界ではなくなってきています(ゴツければ強いという訳でもない)。外装の選択肢が多数ある中で、ヨルハ計画創始者がある意図をもって「黒」という色を選びました。

Q14

2Bが9Sに「敬称は必要ない」という理由はなんですか?

敬称を付けてもらう理由が2Bにはないからです。

Q15

ヨルハタイプのアンドロイドを作成するにあたって、発生するコストはどれくらいなのでしょうか?

非常に高価です。お金の価値が我々が住む現代とは違うので簡単には比較出来ませんが、最新鋭戦闘機一機ぶんくらいの希少性があります。飛行ユニットはさらに高価で、ヨルハ機体の十倍程度のコストがかかります。

の暴走によって「敵化した」ヨルハ機体も複数確認されている。複数のブラックボックスを触れ合わせると「ブラックボックス反応」が発生し、強力な爆発が引き起こされる。2Bや9Sはこれを戦略的に用いて、超巨大兵器や論理ウィルスに汚染されて敵に回ったヨルハ部隊を殲滅した。



バックドア

IDやパスワードなどを入力することで使用できるコンピュータやネットワークの機能を、権限のない者が無許可で利用するために設けられた通信接続機能を指す、コンピュータのセキュリティ用語。稼動中のコンピュータに存在するセキュリティホールを使って他者が侵入し、意図せずバックドアが作り出されるケースもあるが、バンカーのバックドアにおいては開発の段階からすでに仕込まれていたものであり、それを機械生命体が利用することまで想定されていた。

暴走モード/自爆モード

暴走モードは「Bモード」と呼ばれ、A2など旧型の二号タイプに搭載されていたシステム。一定時間攻撃力を飛躍的に向上させられるが防御力が下がるというデメリットも存在。核融合ユニットを暴走させるため、全身に多大な負荷がかかり、メンテナンスコストも高まる。そのため最新型では機能として削除されている。一方、自爆モードは任務遂行時の機密保持を最優先として搭載されたシステム。周囲に大損害をもたらすことができるが、義体が被るダメージも深刻であり、2Bの装備のスカート部分が損傷して白いレオタードが丸見えになってしまうなどのデメリット(あるいは鑑賞における性的なメリット)が生じる。



Q16

ヨルハ部隊が「感情を持つことを禁止されている」のはなぜでしょうか？

感情を禁止される理由は2つあります。舞台「ヨルハ」の降下作戦時（A2が参加）では、戦闘後にA2が（感情的であるが故に）逃亡しました。これらの経緯から、感情は作戦に不要なものであると判断され、禁止となりました。隊員は「過去に感情が不要だと判断された」という概略を知っていますが、詳細までは知りません。もう1つの理由は、ヨルハ部隊員がブラックボックスを搭載していることです。結局のところ、ブラックボックスは敵由来のテクノロジーで、それはアンドロイド隊員たちにとっても恥ずかしいことです。そうした汚れた出自から、ヨルハ部隊設立者は「（高貴な）人類と同じ振る舞いをする事は許されない」という事から正式設立時に感情を禁止しました。

また、ヨルハ部隊は、ブラックボックスの由来もあって「人類を愛する」というプログラムが強く刷り込まれています（裏切る可能性を考慮して）。ヨルハ部隊の敬礼が、右手ではなく、左手で行われるのも「人間様のような高貴な方と同じ振る舞いをするのは許されない」という意識の表れです。

Q17

2Bは、なぜ2Eであることを偽装する必要があったのでしょうか？

監視対象である9Sに警戒されるのを防ぐ為です。

Q18

各地の転送装置ですが、どのようなメカニズムで運用されているのでしょうか？

素材（≠素体）が多数格納されており、それを再構成する形で肉体を再現しています。

Q19

なかなか使用許可が下りないという飛行ユニットですが、バンカーにはどれくらいの数が配備されているのでしょうか？

16機配備されています。なおCルート冒頭、総攻撃時の降下機体は16機以上出現しますが、バンカーだけではなくほかの衛星軌道基地からの部隊も含まれています。

Q20

ヨルハ部隊員には、それぞれに個室が用意されているのでしょうか？　また、バンカー内にはどれくらいの数の部屋があるのでしょうか？

個室は100程あります。基本的には全員に個室が配備されますが、相部屋になっている機体も存在します。

Q21

エミールはあれだけの素材などをどこで調達してきているのでしょうか？

長く地球にいるので、あらゆるところを巡って素材を集めることができました。詳しくは「GRIMORE NieR」に掲載されている「八十日間世界一周」をご確認ください。

Q22

あの世界に、2Bたちが出会った以外のエミール（またはそのレプリカ）は、まだどこかに存在するのでしょうか？

はい。



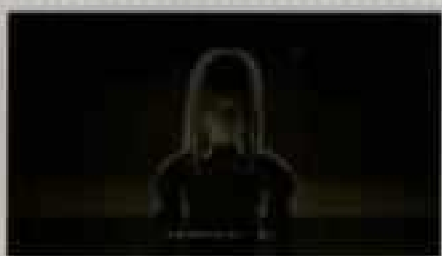
Key Word　本項を読み解くためのキーワード

電子ドラッグ

ヨルハ部隊による機械生命体への総攻撃の際、作戦前に9Sが2Bに手渡したアイテムの1つ。30秒間視覚や聴覚に異常が発生するが、ランダムな能力向上効果が得られる。

N2

機械生命体の概念情報たる赤い少女のコードネーム。旧型の量子サーバーに保存されていた「ゲシュタルト計画」の中枢に関わる人物の情報を取り込んだことにより、機械生命体のネットワークは新たにメタネットワークと呼ぶべき概念情報へと変化し、これによって「N2」としての自我を形成するに至った。「N2」という名称が何から由来するものなのかは、不明。



巨大樹

前作『ニーア レプリカント／ゲシュタルト』に登場。神話の森で人々に死の夢を見せ続けている謎の樹で、じつは魔素によって稼働していた巨大なネットワークコンピュータ。あたかも真理を語っているかのように、思わせぶりなことを仄めかしていた。世界に関するあらゆる情報を保持しており、「特定のレプリカントの情報をベースに改造を施し、より強力な機械人形を生成する」ことも可能（『GRIMOIRE NieR』に収録されているショートストーリー「失ワレタ世界」より）。世界の崩壊とともに寸断された記憶網を保持するため長く稼働していたが、西暦11945年現在、まだ稼働を続けているのかは明かされていない。どうやら機械生命体は、この巨大樹からもさまざまなデータを引き出していたようだ。

Q23

暴走した機械生命体が、レジスタンスキャンプを襲った理由とは？

「暴走した」というより、制約を失って元の機能に戻ったというほうが正しいです。それまで攻撃していない状態のほうが異常だっただけで、そもそも、機械生命体はアンドロイドを攻撃するのが基本機能ですので。

Q24

その際、機械生命体がアンドロイドを捕食した理由とは？

自分たちの素材とし吸収進化するためです。機械生命体は素朴な見た目ですが、アダムやイヴを生み出したことからもわかるように、実際の構造は非常に複雑です。

Q25

そもそも塔は、登場した段階で急激に生成されたものなのでしょうか？　それとも地下にずっと隠されていたのでしょうか？　また前作の「巨大樹」との関連性はありますか？

塔は地下の複製された街と同様に、機械生命体が地下で徐々に生成していきました。機械生命体は前作の巨大樹からもデータを吸い出しているので、関連性はありますが、塔＝巨大樹ではありません。

Q26

最後の局面で、塔から射出されたのはなんなのでしょうか？　ロケットという認識でよいのでしょうか？

あれは機械生命体たちが未来に向けて放った方舟です。大気圏脱出のために推進体を使っているという点では「ロケット」と言っていいと思います。方舟の中身は、ルートによって異なります。Cエンドでは空っぽ（搭載予定だった機械生命体のデータを破壊したので）で、Dエンドでは、アダムや赤い少女たちなどの機械生命体のデータが入っています。

Q27

なぜ撃破したはずのアダムが、最後に9Sに語りかけてくるのでしょうか？

9Sがハッキングを繰り返し、機械生命体のネットワークと融合した結果、アダムが居た痕跡と、9Sの記憶が混ざり合って現れました。

Q28

ヨルハ計画に関する重要情報を、なぜ機械生命体たちが所持・保存していたのでしょうか？

バンカーと人類会議に対し、バックドアから侵入していたためです。またこれらのデータが機械生命体に漏出することは、ヨルハ計画の予定に組み込まれていました。

Q29

機械生命体殲滅作戦直前、9Sが2Bに「電子ドラッグ」を渡した理由は？

「人類の兵士が、戦争時に前線で薬物を使っていた」という情報を9Sがマネをしただけで、とくに深い意味はありません。

Q30

2BがA2に殺される直前、剣に残した記憶とはなんなのでしょうか？　また、武器にはそのようなシステムが搭載されているのでしょうか？

剣に残したのは、2BがA2に対して「これからなし得て欲しい」行動の依頼です。その中には、9Sの庇護も入っていました。また、武器への記憶封入は、容量は少ないですが可能です。

Q31

2Bを殺したあと、A2が髪を切った理由はなんでしょう？

同型の自我（二号）を持つ機体への、追悼の意味です。

GRIMOIRE NieR

前作の攻略＆設定資料集「ニーア ザ・コンプリートガイド＋設定資料集 GRIMOIRE NieR」のこと。『ニーア レプリカント／ゲシュタルト』の完全攻略に加え、美麗なアートワークや各種設定資料、映島巡さん、名取佐和子さん、菊地はなさん、そしてヨコオタロウさんによる書き下ろしのショートストーリーなども収録された、読み応えのある一冊となっている。この「GRIMOIRE NieR」にて初めて明かされる設定が数多く存在したこともあり、多くのファンの間で話題となった。価格は1,900円。

八十日間世界一周

「GRIMOIRE NieR」に収録されているショートストーリーの一編。デボル、ポポルの暴走に巻き込まれたエミールがボディを失い、頭だけになって砂漠に不時着したところから物語は始まる。

魔素

2003年6月、新宿上空に突如出現した「赤い竜」を自衛隊の航空師団が迎撃・撃滅。その後、竜の死体から検出された謎の粒子を「魔素」と呼ぶ。これを利用することで、いわゆる「魔法」のような力を発揮することが可能だが、人間がこの粒子を吸引すると「白塩化症候群」と呼ばれる奇病に侵され、数週間で死に至るか、または知性をなくして凶暴化してしまう（凶暴化した罹患者は「レギオン」と呼称された）。

レッドアイ

魔素を取り込んでレギオンとなった者たちは、凶暴化して残虐性が肥大し、身体能力も向上。その代償として知性を失うことになるが、なかには知性を残したままレギオン化する者も存在した。彼らは意思を持たないレギオンを統率し、未感染者を効率よく襲撃したため、人類はさらなる脅威にさらされることになった。この知性を残したレギオンは、いずれも赤い目をしていることから「レッドアイ」と呼称された。

Q32

A２に「暴走モード」が搭載されている理由とは？

試作型で試験的に搭載されたモードです。舞台「ヨルハ」で１６Ｇが使用して敵を殲滅しています。ただ、実戦での運用が難しかったため、正式モデルでは機密保持の「自爆モード」に変更されました。

Q33

９Ｓは２Ｂにどのような感情をいだいていたのでしょうか？　また、２Ｂは９Ｓにどのような感情をいだいていたのでしょうか？

ノーコメント。

Q34

資源回収ユニットは誰が何を目的として作成したものなのでしょうか？

機械生命体は、宇宙に向けて方舟を射出する際、さまざまな情報（主に各地の機械生命体の自我）を打ち出そうと考えていました。その情報を回収するために作成されたユニットです。

Q35

機械生命体のネットワークに「自我」はあるのでしょうか？　また、その自我はどのようにして確立されたものなのでしょうか？

自我とは何か、という定義が難しいので回答不能です。

Q36

機械生命体が旧型の量子サーバーに保存された「ある人類」の記憶データを取り込み、赤い少女（Ｎ２）が生まれたとのことですが、この人物とは何者ですか？

ノーコメント。

Q37

エイリアンは何を目的として地球に襲来したのでしょうか？　また、どうしておとなしく機械生命体に絶滅させられたのでしょうか？

エイリアンが襲来した目的は、地球への移住です。機械生命体に絶滅させられたのは、単に機械生命体の自己進化がエイリアンのそれを上回ってしまったからです。

Q38

本作の世界にも「魔素」が存在するようですが、それは戦いの中でどのようにして用いられているのでしょうか？

魔素は多くはありませんが、存在します（エミールの攻撃などがそれにあたります）。また、ヨルハ機体のスキルなども、魔素を転用した技術です。

Q39

暴走したアンドロイドや機械生命体は目が赤く染まりますが、あれは「レッドアイ」と関係があるのでしょうか？

あるかないかで言えば、あります。

Q40

複数の機械生命体が繭となることでアダムが生まれましたが、あれはどのようなメカニズムなのでしょうか？

複数の機械生命体が組み合わさって一時的に製造工場を作り、そこからアダムは産み出されました。素材がまったく違うので人間のような見た目をしていますが、コアが存在するという点で機械生命体の一種です。



Key Word 本項を読み解くためのキーワード

黒文病

レプリカントたちを蝕んだ奇病であり、不治の病とされた。発症すると黒い文様が皮膚表面に現れ、痛みを伴って全身へと広範し、やがて死に至る。白の書が封印された言葉を集めれば、この呪われた病を治すことができると「イニシエノウタ」には言い伝えられていたが、病の正体はゲシュタルトの崩壊体から連動してレプリカントへと生じる、想定外のエラーに拠るものだった。

『ドラッグ オン ドラグーン３』の限定版

スクウェア・エニックス e-STOREでのみ販売された、その名のとおり『ドラッグ オン ドラグーン３』の限定版。正式名称は『DRAG-ON DRAGOON 10周年記念BOX』。ファンの間での通称は「おせち」（箱が巨大で、おせち料理の重箱のようであったため）。『DOD3』が発売された2013年が、シリーズ生誕10周年のアニバーサリーであったことがその名の由来となっている。ゲームソフトのほか、「ドラッグ オン ドラグーン ワールドインサイド（設定資料集）」や「ドラッグ オン ドラグーン チップスミュージック／ヒストリーフィルムズ（CD・特典映像）」、「ドラッグ オン ドラグーン ノベルプレリュード（小説）」、「ドラッグ オン ドラグーン ヴィジュアルブック（ポストカード）」、「ドラッグ オン ドラグーン シュウロクダイホン（『DOD1』用の収録台本のレプリカ）」などが同梱されていた。

プロメテウスの火

『DRAG-ON DRAGOON 10周年記念BOX』の「ドラッグ オン ドラグーン ワールドインサイド」に収録されているショートストーリー。『ニーア レプリカント／ゲシュタルト』においてロボット山の奥深くで倒されたロボット「Ｐ３３」のその後が描かれており、Ｐ３３が長い時間をかけて自己修復機能によって修復を行い、「外ノ世界ヲ見ル」という「自分の意志」と「彼の意志」を実行に移そうとした過程を知ることができる。

Q41

アダムだけが成長（レベルアップ）する理由とはなんなのでしょうか？

アダムだけが成長するのではなく、すべての機械生命体は学習進化します。アダムは全く情報のない状態で産み出されたので、２Ｂ・９Ｓの攻撃によって急速に進化しました。

Q42

イヴの感情が昂ぶると、左腕の黒い模様が拡大しますが、あれはいったいなんなのでしょうか？　前作の黒文病と関係ありますか？　また、あの模様はなぜイヴだけに発現しているのでしょうか？

模様が入っていること自体は、人類の過去情報から学習し「人間を真似する」ために表示しています。また、その模様を表示することを指示したのはアダムです。イヴにとってあの模様は兄の形見で、几帳面にその模様を維持していたのですが、暴走時にその形状を維持できなくなってしまいました。

Q43

森の城で突然出てきたＡ２は、どんな目的で森の王様を殺したのでしょうか？

Ａ２の目的は機械生命体の殲滅であり、森林エリアの統治者が森の王様である情報を入手したため破壊しました。ヨルハ部隊殲滅はＡ２の主目的でありませんが、追撃された時に破壊をしています。またＡ２が戦い続けるのは、一緒に降下作戦を戦った仲間たちへの誓い、とくに命をくれた四号との約束があるからです。

Q44

Ａ２、２Ｂの口元にはほくろがありますが、アンドロイドにほくろがある意味とは？

人間を模倣するためです。

Q45

ヨルハ部隊のさらに上に、機械生命体との戦争を取り仕切るアンドロイドが存在したりするのでしょうか？

いません。ヨルハ部隊とレジスタンス、またほかの衛星軌道上のアンドロイド、夜の国で戦っているアンドロイドは、すべて月面人類会議の下へ並列に存在します。

Q46

絵本に描かれている「火山が噴火して出現した神さま」とは何者ですか？

『ドラッグ オン ドラグーン３』の限定版に同梱されている書籍内の小説「プロメテウスの火」をご確認ください。

Q47

森の国にあるツヴァイトシュタイン城ですが、元の領主であるレオナール３世は『ドラッグ オン ドラグーン』に登場するレオナールと関係のある人物ですか？

関係ありません。

Q48

「アコール商店」のチラシがアーカイブされていますが、アコールはこの世界にも存在するのでしょうか？

はい。

Q49

次回作の構想、スクウェア・エニックスさんからのオファーはありますか？

ありません。

Q50

最後に、ファンのみなさんへ伝えたいことはありますか？

e591aae38184e381aee58583e58
7b6e381afe3808ce5a4a7e781bde
58e84e3808de381aee697a5e380
82

レオナール

『ドラッグ オン ドラグーン』の主要な登場人物の１人で、壮年の男性。森で弟たちと静かに暮らしていたが、裏の林でとある行為に没頭していた際に、自宅が帝国軍に襲撃され、結果的に弟たちを見殺しにしてしまった。自責の念にかられて自殺を試みるも果たせず、その場にいた口汚いフェアリーと契約を交わす。なお契約の際に視力を失っている。ファンからの愛称は「オナール」「オナ兄さん」。



アコール

『ドラッグ オン ドラグーン３』で初登場した、世界のあらゆる事象を書きとめる記録者。その正体は、「旧世界」の技術によって生み出された機械人形である（ヨルハ部隊をはじめとしたアンドロイドたちと関わりがあるのかは不明）。アコールが何を目的として世界の事象を記録しているのか詳細は明かされていないが、どうやら本作の世界でもその観測は続いている模様。



静カスギル海

映島 巡（著）

0730：起床～朝食

眠りの底から、意識が急速に浮上を始めた。

瞼の向こう側に刺激を感じる。明るくなったのだろう。鬱陶しくて、毛布を頭の上まで引き上げようと試みる。それを遮るかのように、「10H」と呼ぶ声が聞こえた。

「報告：起床時刻です」

「ねむい」

「推奨：起きなさい」

「やだ……」

「警告：起きなさい」

「あと五分だけ」

いきなり、身体の上が涼しくなった。毛布を剥ぎ取られたのだ。10H専属の随行支援ポッド006は、何事につけても容赦というものがない。

「あー。めんどくさ……」

10Hは、諦めて身体を起こした。無駄な抵抗は止めて、さっさと白旗を揚げるに限る。さらに容赦のないやり方で起床を促される前に。

ポッドが大小四本のアームを器用に使って毛布を畳み、ベッドの端に寄せた。その上に枕が載せられる。二度寝なんて断じてさせない、というポッドの強い意思表示に違いない。10Hは小さくため息をついて、その作業を眺めた。

白いシーツに白い毛布、白い枕。その向こう側の壁も白、床も白、天井も白。白一色だ。この部屋で異なる色を持っているのは、自分とポッドだけ。身に纏っている服の黒と、赤く塗られたポッドのボディ。いや、もうひとつ、壁のモニターも表示によって色を変える。

そのモニターからは「水温、水圧正常」といった音声が流れてきていた。この施設は、水深一万メートルの超深海層にある。些細な変化が大事故につながりかねない環境だけに、施設周辺は常時モニタリングされていた。

「報告：朝ご飯ですよ」

いつの間にか、ポッドが朝食を乗せたワゴンを運んできていた。これも白だな、と頭の片隅で思う。白い皿に白いカップ。それを載せたワゴンも白だ。

「推奨：冷めないうちに召し上がれ」

10Hは、皿の上に載せてあるパンに手を伸ばした。四角くて平べったくて、薄い茶色の焦げ目がついている。齧ると、前歯に乾いた振動が伝わった。どうにも飲み込みにくくて、カップの中の液体を口腔内に注ぎ込む。

「質問：トーストの焼き加減はいかが？　コーヒーは少し濃すぎたかしら？」

「別に……」

ポッドは人類文明の朝食メニューを忠実に再現してくれているのだが、10Hにさしたる感慨はなかった。

「っていうか、どうでもいい。食べなくたって、私達は生きていけるんだし」

「否定：健康は、規則正しい生活から。ちゃんと寝て、ちゃんと食べなきゃダメ。朝ご飯は元気のモト」

元気？　なんだっけ？　ああ、「ものごとをやろうとする気力」だ。ポッド006は、人類文明時代の古い言葉をよく使う。

「めんどくさいなぁ。エネルギー余剰分は排泄しなきゃいけないし」

食べなければ排泄の必要もない。余計な手間がなくていいと10Hなどは思うのだけれども、ポッドに言わせると違うらしい。「快食快便」とやらは、メンタルのバランスを取るために必要な時間なのだという。

とは言っても、自分達アンドロイドは「食物」とされるモノのほとんどを分解してしまえる。つまり、実際に排泄の必要に迫られる事はまずないのだが。

「あ……」

口に運んだはずのトーストが皿の上に落ちた。よくよく見ると、両手の指が損傷していた。カップが持ちにくく感じるのは、まだ寝ぼけているせいだと思っていたのだが、手指の機能が低下していたせいだった。

「これ、いつの間に？」

「回答：運搬作業の負荷によるもの」

「そう……だっけ？」

昨日は物資の補給があった。確かに、ポッド達の作業を手伝ったような覚えがあるけれども、負荷が掛かるほど熱心に手伝ったかどうか。

「推奨：無茶はしないように」

「うん。気をつける」

昨日のことも思い出せないのは、メンタルのバランス云々が影響しているのだろうか。ポッドの言うとおり、食事はきちんと摂ったほうがいいのかもしれないと10Hは思った。

0800：定期巡回

白一色なのは、10Hの自室だけではない。この施設の壁や床や天井は、どこも同じ色に統一されている。

水深一万メートルに建築資材を運ぶだけで一苦労なのに、内装にまで拘っていられないということなのだろう。ただ、10Hがここへ配属になったのは、施設が稼働した後だったから、その辺りの苦労を実際に知っているわけではない。あくまで推測だった。

常時一千一気圧という水圧との戦いを強いられる超深海層に、わざわざ施設を建設したのは、ここが機械生命体に知られてはならない場所だからである。

万が一の事態に備えたバックアップサーバー。格納しているデータは、月面の人類会議のサーバーと全ヨルハ部隊のもの。ヨルハ部隊はともかく、人類のデータはこの世界で最も大切なものだった。

「第二十七番サーバールーム、異常なーし」

さっさとドアを閉めようとする10Hに、ポッドの叱責が飛んでくる。

「警告：ちゃんと点検しなさい」

「だって、よくわかんないし」

深海の施設という限られたスペースに膨大なデータを格納するためには、様々な技術と工夫が必要らしく、ここのサーバーはとにかく複雑怪奇な作りになっていた。S型ならまだしも、修復や調整を専門とするH型には、理解を試みるだけ無駄というものだ。

それに、自分が理解していなくても、ポッド達が理解しているから何の問題もない。第二十七番サーバールームにも、十五体のポッド006が忙しく働いていた。

真っ赤なポッドが十五体。壁や天井が白いだけに、やたらと目立つ。目立つばかりか、やかましい。十五体分の音声がひっきりなしに飛び交っているのだ。

「提案：今日は日が悪いから、データの並び替えは別の日にしない？」

「非推奨：勝手に手順を変えちゃダメでしょ」

「回答：言ってみただけよ」

「報告：それより、今日のラッキーナンバーは9ですって」

「提案：じゃあ、逆立ちして作業してみる？」

「却下：いやあねえ。それ、本気で言ってるの？」

「否定：冗談に決まってるじゃない」

何なんだ、この会話は。10Hはこめかみを押さえた。中身がないにもほどがある。

「ま、いっか」

自分の頭の中にしても、似たようなものだ。何しろ、することがないから、頭を使う機会もない。10Hの仕事は、ポッドの保守点検で、故障や不調が見られた際には直ちに修復すること。そのためのH型の駐在員なのである。

ただ、ポッドは滅多に故障することがなかった。しかも、多少の不具合はポッド自身が直してしまう。アンドロイドの随行支援には、応急手当も含まれているから、ポッドにも簡単な修復プログラムなら組み込まれている。つまり、10Hの出番はない。

ここに配属されて、結構な年月が経過したはずだが、もう忘れてしまった。起床と同時に「本日をもって赴任×日目、勤続時間総数は×時間」という報告を聞かされることにうんざりして、時間経過に関する情報は一切、聞かないことにした。

「赤ランプが一個も点いてないからOKってことで、いいよね」

「了解：まあ、いいでしょう」

「はーい。次いこ、次」

通路に出て、階段を上る。いくつものサーバールームが網の目のようにつながっているため、ここの通路はカーブとスロープだらけで、階段も多い。

「ああもう！　歩くの、めんどい！」

「否定：歩くのも運動のうち」

「それはわかってるけど。だからって、こんな靴にしなくても……」

歩くたびに負荷がかかるように、靴の底はマグネット仕様になっていた。確かに、施設内を移動するだけで運動になるけれども、歩きにくくてたまらない。

「推奨：不満を言ってないで、さっさと歩く！」

「はぁ……」

「推奨：返事は？」
「はーい」
　階段を上りきると、「on the air」の文字が点灯しているのが目に入った。放送室である。何でも、人類会議の放送をここで一度中継しているらしい。放送元から月面サーバーの場所を特定されないように、ということなのだろうと推測しているが、本当の理由は知らない。
　ポッドに訊けば教えてもらえるだろうが、別に知りたいとは思わなかった。放送の内容にも、全く興味がない。というより、どうでもいい。
「今日って、放送日だったんだっけ」
「肯定：放送終了まで、あと九百七十二秒」
　ラッキー、と声に出さずにつぶやく。中継が行われている間の入室は禁止されているから、ここはショートカットできる。いや、ショートカットしたからといって、良いことがあるわけではないのだが。単に、暇な時間が少しばかり増えるだけで。

1030：自由時間

「暇ですなぁ」
　チェスの駒を動かしながら、10Hはあくびをした。朝の定期巡回が終わってしまうと、昼食まで何もすることがない。そして、昼食を済ませてしまうと、今度は夕食までずることがなくなる。とにかく、10Hの一日の多くは「暇」で構成されていた。

「推奨：あくびをするときは、口に手を当てなさい」
「えー。いいじゃん、別に」
「非推奨：ダメです。お行儀が悪いでしょう」
　ポッド006は口うるさい。他のポッドはもう少し事務的で、言葉数も少なかったように記憶しているのだが。ここには、10H以外のアンドロイドは常駐していないから、ポッドも口うるさくて、おしゃべりな006しか配備されていない。
　本来、ポッドは三機セットで運用されるのが常だったが、ここのポッドは専用モデルとして数百体が常駐している。この施設を維持するためには、それだけの数が必要なのだろう。
　10Hに随行しているのは、そのうちの一体である。ただ、外見はどれも同じだったから、今、隣にいる006と、昨日の夜まで隣にいた006が同じ個体なのか、別の個体なのか、10Hには区別がつかなかった。
　もっとも、006としての自我はひとつであるため、ポッド達にとっては何ら問題はないらしい。数百体のどれもが「006」自身なのだという。10Hには理解し難い感覚だ。
「あっ。ちょっと待った。今のナシ！」
　考えごとをしていたせいで、取れるはずの駒を見落としていた。
「却下：これで三回目よ。次はダメって言ったでしょう？」
「今回だけ！　今日はまだ三回目なんだから」
「却下：昨日も同じことを言いましたね。今回だけって言って、何回、待ったをかけました？」
「えーと……十回？」
「否定：十三回。ごまかすんじゃありません」
　忘れたと白を切るには数が小さすぎる。この程度の情報は、敢えて消去しない限り、記憶していて当然なのだ。10Hも006も。
「だって、私のAI、チェス専用じゃないもん。ちょこっとやり直すくらい……」
「却下：ダメです！」
　ポッドのアームの先端にパチパチッと小さな火花が走る。
「わかった！　わかったから！　暴力反対！」
「了解：わかればいいんです」
　火花の消えたアームを使って、ポッドがナイトを動かした。10Hは口許に浮かぶ笑みを必死で押し殺す。
「私の番だよね？」
「肯定：どうぞ」
「ビショップ、いただきっ！」
「提案：待って！　今のナシ！」
「だーめ！」
　10Hと同じく、006にもチェス専用のAIは組み込まれていない。もともとポッドは深い思考には適さない。任務遂行上、必要ないからだ。
　それなりに記憶力はあるものの、チェス専用の演算能力のないアンドロイドとポッドの組み合わせで対戦するとどうなるか？　全く関係のない話題で相手の気を逸らしてミスを誘発するという、何とも頭の悪い勝負

に終始してしまうのだった。
「これって、何だかもう、別のゲームになってるような気がする」
指先で、盤上の駒をつつく。駒の裏側は靴底と同じくマグネット仕様になっているから、つついたくらいではびくともしない。金属製のチェス盤とマグネットの駒という組み合わせは、人類が揺れる乗り物の中でも対戦を楽しむために発明したものだという。コーヒーとトーストの朝食のように、この施設は人類文明へのオマージュが至る所に仕掛けられていた。
「そもそも、AI同士で専門外のゲームをする意味って?」
「推測:暇だから?」
「それはまあ、そのとおりなんだけど。無意味なゲームをしてまで暇潰しをする必要があるのかどうか」
「回答:小人閑居して不善を為す」
「は?」
「回答:暇を持て余すとろくなことを考えない、という意味。故に、暇潰しは必要。出典は、人類文明の古文書」
人間ではない自分にそれが当てはまるのかどうか、甚だ疑問ではあったものの、暇潰しが不要と言い切る根拠もない。
「じゃあ、続けますか」
「同意:それでは……」
「私の番!」
10Hはさっさと自分の駒を動かした。もちろん、ビショップは頂戴したまま、である。ポッドのアームの先端に、一瞬だけ火花が散る。舌打ちのつもりなのかもしれない。
「だけど、なんでこんなに暇なんだろう?」
「回答:暇は平和の証。悪いことじゃないでしょう?」
「まあねー。ここが機械生命体に見つかってないってことだもんねー」
水深一万メートルの海底では、攻め込まれたら終わりだ。どこにも逃げ場がない。
「万が一のことを考えたら、戦闘が得意なB型を配置すべきだったんじゃないかなあ。いや、防衛戦になるだろうから、D型のほうが適任?」
ここに格納されているのはバックアップとはいえ、重要なデータばかり。これを死守するのは、H型にとっては些か荷が重い。
「否定:B型とD型には、保守点検及び修理を任せられない」
「じゃあ、S型」
「否定:S型は飽きっぽい。無為な時間に耐えられない」
「あー。なんか、納得した」
いざというときにポッドの修理ができて、普段は暇を持て余していても苦痛に思うことはない。その意味では、H型の自分が最も適合性が高かったわけだ。
「けど、ポッドは戦える? 私、完全に戦力外だよ?」
「回答:それなりの武装はしているから大丈夫。普段、使わないだけで」
「そうなんだ。じゃあ、安心だね」
ポッドは数百体いるのだから、10Hの分まで戦ってもらえばいい。
「えーと。そしたら、次は……」
駒を動かそうとしたときだった。つまみ上げたルークが指先から逃げる。ルークは盤上のポーンにぶつかり、さらに床へと転がり落ちた。あわてて拾い上げようとしたが、うまくいかない。
「なんか、指の調子が悪いなあ」
朝からずっとこの調子だ。一見したところ、ただの擦り傷だが、深部にも損傷が及んでいるのかもしれない。
「修理してくる」
「非推奨:手指の部品は在庫がないみたい。次の補給を待たないと」
「次はだいぶ先だったよね」
補給物資の運搬作業を手伝ったのが昨日なのだから。まさか、その手伝いをしたせいで部品が必要になるとは思わなかった。
「しょうがないな。プログラムの調整で何とかしてみる」
握力や可動域を調整すれば、物を落とす回数を減らすくらいはできるかもしれない。
「今日の勝負はここで打ち止めってことで」
チェス盤の片づけをポッドに任せると、10Hは自室へと引き上げた。

1130:調査(自室)

自身の脳内に潜り、指の制御プログラムを調べる。不具合を起こしている箇所を

チェックし、神経伝達系アルゴリズムに調整をかける。久しぶりにH型らしい仕事をしているな、と思う。

「次の補給まで、これで何とかなるかな」

　とはいえ、ハード面での故障が直ったわけではない。あくまで、「こぼさずに飲食する」と「チェスの駒を動かす」ことに支障が出ないように、調整をかけただけだ。その分、他の動きを犠牲にしている。

　たとえば、指先に力を入れて何かを潰すとか、その類の動作は力加減が無茶苦茶になってしまう。窓に留まっている虫を指先で潰そうとすれば、窓ガラスに穴をあけかねないし、タッチパネルの操作も盤面を破壊しかねない。キーボードも危険だ。

　ただ、次の補給までにタッチパネルの操作を控えればいいだけだから、それほど不自由はないはずだ。タッチパネルを使うこと自体が希だし、仮に操作しなければならなくなっても、ポッドを呼べばいい。幸い、施設内にはキーボードを使った機器もないし、虫もいない。つまり、不都合は限りなくゼロに近い。

「まあ、暇ですからなぁ」

　ちょっとした不具合が命に直結するような場所でないのは幸いだった。

「さーて。終了しますか。って、あれ？」

　妙な場所に妙なモノがある。人類の脳と同じく、アンドロイドも脳内すべてをフル稼働しているわけではない。必ず「普段は使わない領域」がある。いざというときの備えでもあるし、脳内に空白の領域を残しておくことによって、一時的に過重な負担がかかった場合のバッファにできる。

　その空白地帯に、ぽつんと置かれていたのは、奇妙な暗号だった。

「なんで？　てか、誰？」

　この手の作業を行うとしたら、S型か、自分と同じH型だが、施設内にアンドロイドは10Hだけである。もちろん、ポッドにも可能な作業だが、何の履歴も記録も残さないはずがない。そもそも、空白領域への書き込み、書き換えは手順がややこしい。本人以外には容易くアクセスできない仕様になっている。

「自分でやった……んだよね？」

　全く覚えていなかった。作業終了と共に記憶を消去する処理でも行ったのだろうか？

　でも、何のために？

「うーん。暇すぎて、本格的にボケたとか？」

　とりあえず、暗号を解いてみることにした。S型並みの分析能力を必要とする変換アルゴリズムが使われていたら厄介だな、と思ったのだが、そんなこともなく、解読に要した時間は二分足らず。

「あー。これ、やっぱ私だわ」

　性格的に考えて、自分が難解な暗号など仕掛けるはずがないと踏んだのだが、案の定だった。変換アルゴリズムは単純というよりも雑で、もはや殴り書きに近い。

「だけど、何で？」

　わからない。暗号化されていたのは、施設内の座標データだった。それも、普段は立ち入りが制限されている区画を示している。

「わけわかんない……」

　首を傾げながら、10Hは座標データが指し示す場所へと向かった。

1150：調査（ハッチルーム）

　座標データが示していた場所は、ハッチルームだった。施設内と「外」とを繋ぐ唯一のルートである。故に、物資の搬入時以外は使われていない。

　ハッチは第一区画と第二区画の二層構造になっていて、両方の区画が同時に開放されることはない。超深海層という場所柄、海水の流入を防ぐためにあらゆる手段が講じられているのだ。

「めんどくさい……」

　第一区画の扉は厳重に施錠されていた。10Hは曲がりなりにもここの管理者だから、解錠する権限は与えられている。ただ、パスコードとブラックボックス信号の両方の認証が必要、というのが些か億劫だった。

　億劫ではあったけれども、引き返そうとは思わなかった。何かが引っかかっていた。

　扉が開く。同時に、第一区画全体に照明が点灯された。壁も床も天井も真っ白で、目が痛くなりそうだ。

「疑問：どうしたんですか？　何か問題でも？」

いつの間にか、ポッドがいた。心配してくれているらしく、前に回って10Hの顔を覗き込んでくる。
「大丈夫。何でもない。ちょっと気になることがあるだけ」
まっすぐに奥の扉まで歩く。第一区画は広い。
「なんで、こんなに広いんだか。デッドスペースにもほどがある」
「回答：外部から入った際に水圧を調整するためには、これだけの広さが必要」
「それはわかるけど。搬入以外、ほとんど使わないとか、もったいないって思っただけ」
第二区画の扉に手をかける。暗号化された座標データが指し示していたのは、この先だ。
「非推奨：やめなさい。第二区画への立ち入りは禁止されているはず」
ポッドの声を無視して扉を開ける。第一区画と同じように照明が点灯し、真っ白な空間が目の前に広がる。
「何もない……？」
ここには「何か」が置かれていると思っていた。宝箱なのか爆弾なのかはわからないけれども、脳内の空白領域に暗号化してまで残しておくだけの価値があるものが。しかし、室内には何もなかった。床の上はもちろん、壁にも、天井にも。
「警告：この先は危険」
「うん。あの扉までは開けないよ」
第二区画の奥にある扉には、回転式の取っ手が付いていた。「外」に面しているからだ。水圧を調整せずに開けたりしたら、凄まじい勢いで海水が流入して大変なことになる。水深一万メートルの水圧の破壊力など想像したくもないが、ここにいる自分とポッドが一瞬でぺしゃんこになるくらいのことはわかる。
座標データが指し示していた場所まで、歩いてみる。もしかしたら、暗号が示す「何か」は、物体ではなく現象なのかもしれないと思ったからだ。
「警告：すぐに引き返しなさい」
「わかってる」
なぜ、この場所だったのだろう？　歩きながら、ゆっくりと周囲に視線を巡らせる。床も壁も天井も、ひたすら白一色だ。第一区画と第二区画をつなぐ扉も、第二区画と「外」をつなぐ扉も、やはり白い。
「あれ？」
白一色であるはずの扉に、異なる色が見えた。扉を開けるための回転式の取っ手に、黒っぽい筋がついている。何かを剥がした跡のようにも見えるし、引っ掻き傷のようでもある。
「いったい何の跡なんだろ……？」
もっとよく見てみようと近づいたときだった。いきなり、目の前に火花が散った。後頭部の痛みが遅れてやってくる。006に殴られたのだ。
「何すんの！　あんたのアーム、クソ硬いってわかってる？」
文句を言いながら振り返った10Hは、ぎょっとした。銃口が向けられている。ポッドが遠距離攻撃モードに移行していた。
「待って！　ちょっと！」
第一射は問答無用だった。ぎりぎりで躱した……と思ったが、躱しきれていなかった。二の腕に強烈な痛みが来た。真っ白な床に赤い染みが広がる。
靴を脱ぎ捨てる。躱しきれなかったのは、靴底のマグネットのせいだ。第二射が来る。今度は跳んだ。寸前まで10Hが立っていた場所を熱線が焼いた。ただ、床にも壁にもその痕跡は全く残らなかった。それで、この施設の壁や床が耐熱仕様になっていたことを初めて知った。
だだっ広い室内には身を隠す場所もない。ひたすら逃げるしかなかった。床を蹴り、壁を蹴り、或いは転がり回りながら叫ぶ。
「ねえ！　どういうこと!?　説明してよ！」
ポッドは答えない。攻撃モードも維持したままだ。回答の代わりに向けられたのは第三射だった。走って逃げる。進行方向に回り込まれた。避けたと思ったのも束の間、アームの一撃を背中に食らった。呻き声が口から漏れる。
ポッドが本気で自分を殺そうとしていることを、ようやく理解した。プログラムに何らかのエラーが生じたのだろう。
何とかしてポッドを破壊しなければ。でも、どうやって？　そもそもH型は戦闘には向いていない。攻撃のB型、防御のD型がいて、

初めて特性を発揮するタイプなのだ。しかも、標的は随行支援ポッド。味方の破壊はE型の領分であって、H型の仕事ではない……。

それ以上、考えていられなくなった。熱線による遠距離攻撃とアームによる近接攻撃が交互に繰り出されてくる。それも、容赦なく。

脇腹に痛みが走った。皮膚が焦げる臭い。回避速度が落ちているのだ。逃げ続けるのも、そろそろ限界だった。しかし、反撃しようにも武器がない。向き不向き以前に、施設内では武装していなかった。

素手で戦うしかないって？　無理無理！　B型じゃあるまいし、腕力なんて……腕力？　ついさっきまで、自分は何をしていた？　指の制御プログラムの調整だ。チェスの駒を落とさずに動かせるように。

急いで回れ右をした。負傷していた左足が悲鳴を上げたが、構わず走る。ポッドに向かって、一直線に。

ポッドが射撃動作に入っている。その銃口を左手で鷲掴みにし、指先に力を込めて捻り上げる。くしゃり、と柔らかい手応えで銃口が潰れた。右の指先でポッドの本体を弾き飛ばす。身体を丸めて衝撃に備える。空中で爆発音がした。

間一髪だった。「指先に力を入れて何かを潰す」という動作が非常識な出力になっていたおかげで、素手で銃口をねじ曲げることができた。まさに力技の勝利だ。10Hは大きく息を吐く。と、激痛が走り抜けた。どの傷が痛んだのかわからないほど、どこもかしこも傷だらけだった。

これほど理不尽な目に遭うとは思わなかった。いったい何が起きたのか……。

またも思考が中断された。突然、敵襲を告げる警報が鳴り出したのだ。なぜ、と10Hは混乱した。なぜ、第二区画に敵が侵入したことになっているのか？　ここにいるのは、自分と壊れたポッドだけなのに。

混乱していたが、頭の片隅では理解していた。10Hは扉に向かって走った。第一区画と第二区画の間にある扉をこちら側から施錠するために。

この施設内にいる数百体のポッド006の自我はひとつ。ついさっき、襲いかかってきたポッドと個体は違っても、どれも自我は同じ。だとすれば、ここへやってくるポッドはどれも10Hに襲いかかってくるはずだ。あの警報は誤報などではなかった。

施錠したばかりの扉を激しく叩く音がする。ポッド達が扉に体当たりをかけているのだろう。耳障りな音が傷に響く。10Hは顔をしかめてうずくまる。

これで、施設内に引き返すことはできなくなった。残る扉の向こうは海だ。それも、水深一万メートルの海の底。選択肢はふたつ。一千一気圧の水流に押し潰されて死ぬか、数百体のポッドの放つ熱線に焼かれて死ぬか……。

「どっちもイヤだ」

でも、ここでじっとしているわけにもいかない。焼け焦げた脇腹を押さえて、歩き出す。深海に続く扉へと。

ポッド達は「何か」を隠している。その「何か」があるのは、この扉の向こう。どうせ死ぬなら、それだけでも知りたい。ポッド達の秘密を、この目に焼き付けてから死んでやる。……水圧でぺしゃんこにされるのが先かもしれないが。

回転式の取っ手に手を伸ばした瞬間、不愉快な音をたてて指先が爆ぜた。

「なんで……!?」

高圧電流によって焼け焦げた指と回転式の取っ手とを見比べる。

「おかしいよ。絶対、おかしい」

なぜ、扉の内側にこんな仕掛けがあるのか？　敵の侵入を防ぐためなら、外側にあって然るべきだろう。これは、まるで……。

10Hは再び取っ手を掴んだ。手が焼ける。それでも、構わずに取っ手を回す。痛みと熱とで目の前が真っ赤に見える。喉が震えた。何を叫んでいるのか、自分でもわからない。

レバーが全開になった。黒っぽい筋のような傷の原因が、やっとわかった。以前、何者かがこの扉を開けようとしたのだろう。高圧電流で手を焼かれながらも、強引に取っ手を回し続けた。その痕跡だった。

これでロックは外れた。あとはボタンひとつで扉が開く。この壊れた手を押しつけるだけで……自分は死ぬ。

躊躇している暇はなかった。第一区画との扉が破られようとしている。10Hはボタンを押した。扉が開く。

押し潰される感覚はなかった。逆だ。扉が開くなり、10Hは強い力で「外」へと押し出された。まるで扉の向こうへと吸い込まれていくようだった。

耳元で風が鳴ったのは、ほんの一瞬だった。すぐに静寂がやってきた。

勢い余って地面に転がる。痛みに顔をしかめながら、身体を起こした。砂が舞い上がって視界が悪い。

砂？　え？　何これ？

自分の声がおかしな具合にくぐもっている。海水など一滴たりともない。顔を上げると、黒い空が見えた。点々と星が散らばっている。

ウソ……。

目を疑った。真っ正面の空、黒い空間に青い球体が浮かんでいる。地球だ。と、いうことは。

ここは、月？

言葉にした瞬間、暗示が解けた。地球の六分の一しかない月の重力に、今まで気づかずにいたのは、そういう刷り込みがされていたせいだ。ヨルハ型の義体の重量は、百五十キロ弱。それを強力な人工筋肉で動かしている。その調整プログラムを書き換えられていたのだろう。

蓋の付いたカップ、マグネット仕様の靴底にチェスの駒。あれは、10Hが実際の重力と自分が感じている重力の差に疑念を抱かないようにするため。

ここは、一万メートルの超深海層ではなかった。施設の周囲に海水なんてなかった。あるのは、乾いた砂と音のない闇。

私、いったい何をやってたんだろう？　何をやらされてたんだろう？

これまでにない速度で思考が巡る。無駄に広いハッチルームと、複雑に入り組んだ施設の内部。サーバールームに放送室。不意に「on the air」の文字が脳裏をかすめる。

あの表示が出ている間は、放送室への入室は禁止されていた。よくよく考えてみれば、不自然だ。中継を行うだけなら、室内に誰がいても問題はない。にも拘わらず、10Hの入室を禁じた理由。

ここは発信源の特定を防ぐための中継局ではなく、正真正銘の放送局だった。そこまでわかってしまえば、残りは簡単な謎解きだった。

ここで管理されているのは、バックアップデータではなく、人類会議そのもの。ポッド達が守っていた「秘密」の正体はそれだ。そして、この真っ白な施設には、数百体のポッド006と10Hしかいない……。

人類会議なんて、もう存在してなかったんだ。それって、つまり……人類は、もういない？　そういうこと？　そういうこと、だよね。

両足の力が抜けた。10Hはその場に座り込んだ。音もなく砂が舞い上がる。傷の痛みとは異なる痛みに押し潰されてしまいそうだった。

ポッド達の気配がした。数百体の006達が迫ってきている。

B型では戦闘能力が高すぎる。D型は防衛戦に持ち込まれたら厄介だ。S型ならば、すぐに真相を見抜いてしまう。それが理由だ。この施設の管理者として、H型の自分が選ばれたのは。

それでも、10Hは長い時間をかけて真相にたどり着いた。そして、高圧電流に両手を焼かれながら、「外」へ出た。すぐに捕らえられ、記憶を消された。だから、本人以外のアクセスが難しい空白領域にしか、手がかりを残せなかったのだ。

10Hをポッド達が取り囲む。ここまでだったが、別に怖くはなかった。記憶を消されて、あの退屈な日々へと戻る。人類滅亡を知った衝撃も、悲しいというこの思いも、跡形もなく消えてしまうだろう。

『私の負けだね。降参。もう抵抗しないよ』

両手を挙げる。拘束されるに任せて、目を閉じる。

意識が暗闇に吸い込まれる直前、10Hは『かわいそうに。もうこれで46回目よ』というポッドの言葉を聞いた。





記憶ノ棘

映島 巡（著）

1

砂塵を切り裂くかのように、近接戦闘用の武器が閃いた。四〇式戦術刀。前線で戦う精鋭達に支給されている最新鋭の軍刀である。刃に纏った電光が爆ぜ、球状の物体が弧を描いて飛ぶ。

頭部を失った機械生命体が動きを止める。数秒の後、円筒形の胴体が砂の上に横倒しになり、爆発した。先に残骸と化していた二体がそれに巻き込まれ、共に金属片となって周囲に降り注ぐ。

爆音と熱風とが消え去った後には、砂漠特有の風の音だけが残った。

砂煙が薄れていくにつれて、人型の輪郭が浮かび上がった。なだらかな曲線を描いた肩や細く締まった腰、裾広がりのスカートから伸びる形の良い脚で、その輪郭が成人女性のものだとわかる。

正確に言えば、「成人」でも「女性」でもない。その輪郭の持ち主は、人間ではないし、生物学的な意味での性別も持たなかった。ヨルハ型アンドロイド二号B型、通称2B。戦闘に特化したモデルである。

すでに、人類がこの地上から去って久しい。エイリアンの侵略によって、人類は月への脱出を余儀なくされた。今や地上は、エイリアンの手先である機械生命体と、それらの殲滅を任務とするアンドロイド達の戦場となっていた。

2Bは納刀しながら、背後に向かって声をかけた。

「これで全部？」

彼女の問いかけに応え、地上三メートル辺りに滞空していた物体が高度を下げてくる。ポッドと呼ばれる随行支援ユニットだった。直方体のヘッドに大小四本のアームを持ち、主に空中を移動するが水中での活動も可能、敵性個体への遠距離攻撃、状況分析、通信、負傷時の応急処置等々、ヨルハ型アンドロイドを支援するためのあらゆる機能を備える。

「肯定：アクセスポイントより半径5キロ圏内、敵性反応なし」

そう、とつぶやいて、2Bは自分の背丈よりもほんの少し高い金属製の箱へと歩み寄った。アクセスポイントは人類文明の遺物「自動販売機」に擬装されているが、司令部との通信や周辺の情報確認を行うための「重要施設」である。

それを知ってか知らずか、機械生命体はアクセスポイントを探し当てては集まってくる。廃墟の片隅であろうが、砂漠のど真ん中であろうが、お構いなしに。恰も、地に落ちた果実に群がる蟲の如く。

故に、ヨルハ部隊員たちが地上でメールの送受信を行ったり、周辺の地形情報を入手したりする際には、まずアクセスポイントに群がっている機械生命体を排除しなければならない。もはや、それは操作手順のひとつとなっていた。

そのお定まりの手順を済ませて、2Bはようやく本来の目的を果たすことができた。表示された一覧の中から、最新のメールを選び、開封する。送信元と「極秘」の文字、そして本文へと視線を走らせたときだった。

「2B！」

不意打ちのように姿を現したのは、9Sこと九号S型。ヨルハ型ではあるが、成人女性の外見を持つ2Bとは異なり、人間の少年を模して造られている。

「司令部からのメールですか？」

別に、と2Bは短く答える。内心の動揺を懸命に抑えつつ。

「それよりも、なぜ？」

「え？　何がですか、2B」

「任務開始まで、まだ間がある筈」

メール受信をポッドが通知してきたから、2Bは定刻よりも早くアクセスポイントに向かった。機械生命体との交戦に時間を取られたとはいえ、9Sが到着するまでにメールを読み終える予定でいた。

「いや、2Bが交戦中だって、オペレーターさんが。それで、支援に……と思って」

「必要ない」

2Bは小さく首を振る。苛立ちとも焦りともつかない何かを振り払いたくて。

「みたいですね」

9Sが大仰な仕種で肩をすくめている。振り払ってしまいたいものの正体がわかった。かつての会話、かつての行動、それら記憶の蓄積が生み出すもの。

「まあ、無事に合流できたことだし、目的地

に向かいましょう」

既視感、だった。

2

「うわっ。また砂が入った」

砂漠はどうにも好きになれない。何もかも、砂のせいだ。風が吹けば視界不良で鬱陶しいし、歩けば靴がじゃりじゃりする。斜面を滑り降りるのはちょっとだけ楽しいけれども、逆にそれ以外の場所は足を取られてばかりで歩きにくい。9Sは顔をしかめて、傍らの2Bの様子を窺った。しかし、2Bは眉ひとつ動かさずに歩いている。

「2Bは気にならないんですか?」

「何が」

「2Bだって、靴の中が砂だらけでしょう?」

「異物感があるだけで、歩行に支障を来すわけではないから」

「靴の中がじゃりじゃりするのって、気持ち悪いじゃないですか。支障はなくても、気分の問題っていうか」

「感情を持つことは禁止されている」

「はーい」

そう答えたものの、9Sは心の中で反論を試みる。2Bが言っても説得力ゼロなんだけどなぁ、と。

2Bは自分で言うほどには感情を抑えきれていない。少なくとも、9Sの目にはそう映る。たぶん、「感情を持つこと云々」のセリフは、9Sにではなく、2B自身に向けた言葉なのだろう。それを口にすることで、自分を戒めているのだ。真面目な2Bらしいやり方だった。

そこまで頑張らなくても、と9Sなどは思う。建前は建前であって、本音は別のところにあってもいい。だいたい、感情を持ってはならないという決まりを忠実に守っているヨルハ隊員が果たして何人いるだろう?

……と、9Sが言ったところで、2Bは自分のやり方を曲げないはずだ。建前と本音を使い分けるような要領の良さは、2Bにはなかった。

9Sはもう一度、2Bの横顔を覗き見る。堅く引き結んだ唇に、垣間見えるものがある。隠し事も、2Bの不得意分野だった。

「ナインズ?」

2Bが怪訝そうな視線を向けてくる。何をじろじろ見ているのかと言いたいのだろう。

「あ。いえ……。砂だらけだし、暑いし、こんなときはお風呂にでも入りたいなあって」

違う。本当はこんなことを言いたかったわけじゃない。

「私達に入浴は必要ない」

「ですよね……」

何を隠しているんですか？　このところ、様子が変でしたよ？　心配事ですか？　それとも?

尋ねてみたところで、答えは返ってこないだろう。数カ月も作戦行動を共にしていれば、それくらいはわかる。問いの代わりに、9Sは「あっ!」と大仰に声を上げてみせる。

「もしかして、あれが今回の調査対象じゃないですか?」

砂塵の向こうに、巨大建造物と思しき影が見えた。砂漠の終わりが近い。

「肯定:前方の巨大建造物が、今回の調査対象」

傍らからポッドが答えた。9S専属のポッド153である。2B専属のポッド042は沈黙したまま、2Bの背後に滞空していた。

「神殿と呼ばれる建造物だそうですよ。正式名称は、『石の神殿』だったかな？　ここには神の像だか何だか、重要なモノが運び込まれて、それで神殿として使われるようになったそうです」

沈黙があった。開きかけたままの形で、2Bの口許が固まっている。

「2B?　どうかしましたか?」

何か言いたげに唇が動いた。……と思ったが、2Bは思い直したようにそれを止めた。再び唇が動く。

「いや。何でもない」

何でもないはずがなかった。明らかに答えが遅かった。しかし、2Bはその理由を9Sに告げるつもりはないのだ。親しみを込めて「ナインズ」と呼んでくれるようになっても、2Bとの距離は全く縮まった気がしない。

「早く行きましょう、2B」

9Sは殊更に明るい声を出して走り出す。調査対象を前に、はしゃいでいるかのように。

どんな訊き方をしても、おそらく2Bは答えてくれない。尋ねる前からわかってしまう。

9Sにはそれがひどくやりきれなかった。

3

石の神殿は、深い谷間に建てられていた。その周囲を切り立った崖が取り囲んでいるせいで、神殿に入るまでに相当な時間と労力を要した。

「何も、こんな谷底に建てなくたって……。意味がわからない」

やっとの思いで崖を下り、谷底をしばらく歩いた後、神殿の入り口まで再び崖を上るという過酷な行程だった。その上で辿り着いた神殿内部である。愚痴のひとつもこぼしたくなろうというものだ。

「推測：かつて遺跡周辺は『湖』或いは人工的に造成された『濠』で囲まれており、船、もしくは橋で行き来していたと思われる」

ポッド153の回答を聞いて、なるほどと思った。周囲を水で囲むというやり方は、貴重な人やモノを収容した建物に用いられてきた建築様式である。神殿の形が細長い円筒形なのも、限られた敷地で容積率を上げるためなのだろう。

「ただ、こっちは理解不能……だな」

9Sは目の前の巨木を見上げた。少し前に枯れてしまったらしく、黒ずんだ色の幹が螺旋階段にもたれかかるようにして聳え立っている。

「建物の中に、こんな大きな木を植えるとか、どんな意味があったんだろう？」

円筒形の建物の内部は大きな吹き抜けになっていて、一階から続く螺旋階段が、最上階の少し下で途切れている。昔は、きちんと最上階までつながっていたのかもしれないが、今は途中で崩れてしまって、往時の姿はわからない。

「2Bはどう思います？」

返事がない。9Sが話しかけても気づかなかったらしい。振り返った9Sの視線にようやく気づいたのか、慌てたように2Bは「何？」と言った。



「螺旋階段ですよ」

わざと違うことを言ってみる。

「いや、特に何も……」

やっぱり聞いていなかった。多少なりとも9Sの言葉が耳に入っていたのなら、「さっきと言っていることが違う」と間違いを指摘してくるはずだった。それをしなかったのは、全く聞いていなかったから。

「上の階まで行ってみましょうか」

話が噛み合っていないことには触れずに、9Sは螺旋階段へと足を向けた。無言のまま、2Bがついてくる。何か、おかしい、2Bらしくない、と思う。

2Bには果たすべき任務あるのに、なぜ？それとも、果たすべき任務があるからこそ？このところ、ずっと2Bの様子は変だったし、その理由は推測がついていたから、9Sは何も言わなかった。気づいていないふりをして、2Bにはいつもと同じように接していた。隠し事の苦手な2Bとは対照的に、その程度の擬装くらい9Sには容易かった。でなければ、メインサーバーへの不正アクセスなど試みたりしない。それも、複数回にわたって。

いや、自分自身のことはいい。どうせ、もうすぐ処分されるのだ。わかっている。そして、その処分を実行するのが2Bであることも。

今回の任務を命じられた時点で、気づいていた。調査は単なる口実で、2Bには別の任務が与えられているに違いない、と。

司令部の命令は、9S……つまり、僕の抹殺。だよね、2B。

ただ、それにしては、2Bの言動に違和感がある。注意散漫で、緊張感が欠片もない。2Bがこんな舐めた態度で「極秘任務」に臨むとは思えなかった。近接戦闘に関してはB型に劣るS型であっても、襲われれば反撃に出るし、ポッドに援護射撃をさせることもできる。

だとすれば、2Bの様子がおかしいのは、9Sの不正アクセスの一件とは無関係で、別の理由によるものなのだろうか？

不意に、目の前を歩いていた2Bの身体が傾いた。

「危ない！」

9Sは咄嗟に両手を差し出し、倒れてきた2Bを支える。

「どうしたんですか？　2Bが階段を踏み外すなんて」

確かに、この螺旋階段は段差が大きく、経年劣化で至るところに凹みや穴がある。とはいえ、運動能力の高い2Bが足を取られるはずがない。

「大丈夫ですか？」

「あ……。ああ」

心ここにあらず、といった声だった。

「敵性反応がないから、良いようなものの。これで、機械生命体に襲われたりしたら命取りですよ」

「命…取り……？」

9Sは目を疑った。2Bの口許に笑みが浮かんでいる。唇を不自然にねじ曲げたような、奇妙な笑みだった。明らかに普通ではない。

「さっきから、どうしたんですか？　何か不具合でも？」

「いや……。大…丈夫……」

2Bの上体がゆらりと揺れる。筋力の制御がうまくいっていないようだ。

「何を言ってるんですか！　全然、大丈夫じゃないでしょう！」

なぜ、これほどの不調を見逃してしまったのだろう。いや、出撃前のチェックはオールグリーンだった。2Bのメンテナンスは9Sが担当しているのだから、少しでも問題があれば出撃中止の申請を出している。

「今日はもう撤収しましょう」

しかし、2Bは9Sの言葉など無視して、なおも上階へ向かおうとする。

「2B！」

声を荒らげて、2Bの腕を掴んだときだった。

「警告：上方に敵性反応」

「警告：二時の方向に反応多数」

ポッド二機が同時に危険を告げてくる。司令部の事前調査では、機械生命体と遭遇する可能性は限りなくゼロに近かったはずだった。

しかし、その方角を見上げれば、飛行型が六体。形状こそ9Sが「ザコ」と呼んでいるものと同一だったが、ジャミング電波を発生させる機能を有しているらしい。故に、目視可能なほどの近距離に至るまで、発見できなかった……。

「最悪だ」

よりにもよって、2Bが本調子でないときに襲撃されるとは。撤退しようにも、ここは吹き抜けの螺旋階段である。上から狙い撃ちにされてしまう。

「ナインズ！　下がって！」

鋭い叫び声がした。スイッチが入ったかのように、2Bが螺旋階段を駆け上っていく。さっきまでとは打って変わって、滑らかな動きだった。いつもの2Bに戻っている。

「援護します！」

ならば、自分もいつものように2Bのバックアップに回るだけだ。

「ポッド！　敵の飛行パターンを解析！」

2B専属の042の動線を遮らないように注意しながら、153に指示を飛ばす。機械生命体の動きには、それぞれの形状に応じた特有のパターンがある。それさえ予測できれば、こちらの被害を最低限に抑えつつ、敵に最大限のダメージを与えることも可能だった。

2Bの背後に回り込もうとする個体を153の遠距離射撃で撃ち落とす。動きそのものは決して速くない。

行ける、と思ったのも束の間、ポッド二機がまたも警告を発した。

「警告：上階通路に敵性反応」

「推測：歩行型が複数。正確な形状・数は不明」

飛行型による通信妨害のせいで、敵の状況が把握しきれない。まずはそれを何とかしなければ。

「2B！　行ってください！　飛行型は僕が！」

近接戦闘を得意とするB型には、歩行型のほうが相性が良い。

「わかった。ここは任せる」

2Bが階段の手すりを越えて跳んだ。空中で042のアームを掴み、滑空して通路へと着地するのが見えた。迷いのない動きだった。

「ポッド！　ハッキングで敵のコントロールを奪う！」

「了解：支援を開始」

階段を駆け上がり、一気に飛行型との距離を詰める。動きが遅いタイプだったのが幸いした。電脳空間への侵入はさほど難しくなかった。

内部に入り込んでしまえば、機械生命体も無防備なものだった。物理的な攻撃パターンこそ多様化しているが、内部からの攻撃への対策はまだ学習していないらしい。

コントロール・ユニットを探し出し、システムの上書きを行う。一体だけでも敵を乗っ取ってしまえば、後は早い。

乗っ取った個体を使って、残り五体の飛行型を攻撃した。彼らには「同士討ち」の概念がないのか、どの飛行型からも反撃はない。9Sが乗っ取った個体が接近しても、まともな回避行動ひとつ取らず、されるがままに撃ち落とされていく。

五体すべてを撃墜した後、操っていた個体を自爆させ、9Sは電脳空間を離脱した。螺旋階段を駆け上がり、2Bが戦っている通路へと向かう。多少なりとも支援をと思ったのだが、すでにその必要はなかった。

「もう片づけちゃったんですね」

2Bの周囲には夥しい金属片が散乱していた。元・歩行型どもだ。上階には他にも同種の敵個体がいるかもしれないから油断はできないものの、付近の敵は一掃できたようだ。

「怪我はありませんか？」

「問題ない」

その返事に安堵したときだった。2Bが軍刀を取り落とした。9Sは2Bに駆け寄った。いやな予感がした。

「2B！」

「大丈夫。手がすべっただケ…だカラ……」

2Bの声に奇妙なノイズが混ざった。不規則に震える手が喉元を掻きむしる。

「論理ウィルス!?」

がくりと2Bが膝をつく。9Sは咄嗟に2Bのゴーグルを剥ぎ取った。2Bの両眼が赤い光を放っている。間違いない。敵個体からの感染だ。

「ハッキングで除去します！」

「待ッテ……。ダメ……」

2Bが苦しげに首を横に振る。

「何言ってるんですか！　早く除去しないと！」

事態は一刻を争う。自我データの汚染が進んでしまったら、手の施しようがなくなる。なおも首を振る2Bをその場に横たえ、9Sはハッキングを強行した。

4

真っ白なハッキング空間の至る所が黒く変色していた。典型的な論理ウィルスによる汚染だった。

論理ウィルスは記憶領域や思考回路などを乗っ取り、アンドロイドから自我と義体の制御を奪う。放置すれば、手当たり次第に周囲を破壊し、味方をも攻撃するようになる。

「急がなきゃ……」

幸い、ウィルスの型には見覚えがあった。この型なら、以前、除去に成功している。

「ただ、汚染が早いんだよな、こいつは。それに」

オレンジ色の光が9Sの自我データをかすめて飛んでいった。ウィルスによる攻撃である。

「鬱陶しいんだ、これが」

ただ、ウィルスに変異は見られないから、攻撃パターンも以前と同じだろう。攻撃を受け流しながら除去作業を進められる、ということだ。

実際、ウィルスの除去に時間はかからなかった。あとは、論理回路の中に休眠状態のウィルスが潜伏していないかどうかを確認するだけだった。高速で検索をかけるだけの簡単な作業だ。

「あれ？　変だな」

2Bの自我データのあちこちに綻びがある。論理回路に検索をかけていて気づいた。本来ならば、ハッキング空間は「傷ひとつな

い真っ白な壁」に見えるはずだった。なのに、廃墟の建物のように「ぼろぼろの壁」が続いている。さっきまでは、ウィルスによって黒く染まっていたせいで気づかなかった。
「ウィルスの後遺症？」
もっとよく調べてみなければと、深い階層への検索を試みたときだった。強い風の音が聞こえた。同時に、視界いっぱいに文字が広がる。
『9Sの抹殺を命じる』
2Bの記憶の断片だった。この文字はおそらく、メールの一文だ。風の音がしたのは、場所が砂漠だからだろう。9Sは2Bがアクセスポイントでメールを受信する姿を思い浮かべた。ほんの少し前の出来事だった。
9Sは検索作業を止めて、その記憶にアクセスした。自分の名前が出てきたのだ。多少後ろめたくとも、見ておいたほうがいい。
『……は、数回にわたってメインサーバーへの不正アクセスを試みている。過日、最重要機密を保存する階層に至った形跡が認められた』
文字がひどく波打っている。風の音も聞こえない。このとき、2Bはひどく動揺していたらしい。
『よって、9Sの抹殺を命じる』
2Bがウィルス除去を拒んだ理由は、この記憶を見られたくなかったのだろう。
「そんなの、気にしなくてよかったのに。とっくに知ってたよ。2Bが司令部に送り込まれた刺客だってことくらい」
知らなかったのは、2Bがいつ、自分を殺しに来るのか、ということだけだ。だから、砂漠のアクセスポイントで合流したとき、「来たな」と思った。メールを読んでいる2Bの後ろ姿に、ただならぬものを感じたから。何より、背後から近寄っていたにも拘わらず、9Sが声をかけるまで2Bは振り返らなかった……。
『頭部を破壊』
ぎょっとした。メールを読む記憶の中に、時系列の異なる断片が紛れ込んでいたのだ。低い、抑揚のない声だった。が、あまりにも2Bの声に似ていて、追いかけずにいられなかった。
『こちら、2B。任務、完了しました』
同じ声だ。さっきの言葉が2Bのものだとしたら、いったい誰の「頭部を破壊」したのだろう？
不規則に散らばっている記憶の断片へと近づく。
「何だ、これ？」
散らばっているように見えたが、それらは不自然に捻れて絡み合っていた。しかも、どの断片にも無数の棘が生えている。こんな形の記憶データは見たことがなかった。
棘だらけで、捻れて、絡み合っている……2Bの記憶。
見るべきではないのかもしれない。知らないほうがいいのかもしれない。そう思っても止められなかった。好奇心が強いというS型の特性が少しばかり恨めしい。
断片のひとつに触れてみると、強烈な痛みが走った。その痛みがむしろ9Sから躊躇いを取り去った。その先へ進まなければと思った。
『でも、S型がB型に勝てる訳ないから』
この声。他ならぬ9S自身の声だった。2Bの記憶にあるのだから、自分はどこかでこの言葉を2Bに対して発したはずなのだ。なのに、まるで覚えがない。いつの間にか、記憶を消去されていたらしい。
誰が？　何のために？
その答えを探して、9Sはさらに別の記憶へとアクセスした。
『さよなら、2B』
これも自分自身の声だった。ささやきのように微かで静かな声を聞きながら、2Bは感情を必死で抑えつけていた。視覚情報が全くないのは、2Bがきつく目を閉じていたからだろう。
『さよなら、2B』
『さよなら、2B』
『さよなら、2B』
同じ言葉が繰り返されている。砂漠のアクセスポイントで、司令官からのメールを読みながら、2Bの脳裏にはずっと、この言葉が繰り返されていたらしい。
いったい、いつ、どこで、自分はこれを口にしたのだろう？
そこで記憶が切り替わった。「砂の神殿」と呼ばれる場所での任務にまつわる光景が現れる。2Bが初めて9Sを処刑したときの

記憶だ。9Sの自我データを自らの電脳空間に閉じ込め、自己閉鎖系アルゴリズムによる防壁で動きを封じた上で消去する、というやり方だった。

あの別れの言葉は、9Sが2Bの電脳空間内で消去される寸前のものだった……。

「2Bは、以前にも、僕を、殺していた」

そうだったのかと納得する自分がいた。これまで感じていた違和感の理由はこれだったのかと思った。

次の断片へとアクセスを試みる。また痛みを感じたが、止める気はなかった。

その処刑は、宇宙空間だった。地上へ降下する途中で、2Bは9Sを破壊した。別の処刑は再び砂の神殿だった。前回の過失を踏まえてか、神殿に足を踏み入れるなり、2Bは背後から9Sを斬殺した。ここ、石の神殿が処刑場となったことも度々あった。

作戦行動を共にした後に9Sを処刑したこともあれば、9Sがまだ2Bを「知らない」状態で急襲し、処刑に至ったこともあった。

何度処刑されても、何度記憶を消されても、9Sは「司令部は何かを隠している」という結論にたどり着く。そして、真相を知りたい一心でメインサーバーへの不正アクセスを試みてしまう。

2Bは何度も止めようとしてくれた。9Sと行動を共にする機会があれば、司令部に不信感を抱かないように手を尽くし、言葉を尽くしてくれた。9Sと接触する機会がないまま処刑に至ったときには、9Sの記憶を過去に遡って消去することで、司令部に対する疑いの芽を摘もうとしてくれた。

しかし、そんな2Bの努力は悉く水泡と化した。何をどうやっても結果は変わらなかった。9Sと親しくしても冷たくしても、「ナインズ」と呼んでも呼ばなくても、結局、2Bには9Sの抹殺命令が下った。

「そうだったんだ……」

2Bと初めて出会ったときから、ずっと引っかかっていた。二人きりでいるのに、2Bが他の誰かに話しかけているかのように思えることがあった。そのときは、2Bは過去に他のS型と行動を共にしたことがあったのだろう、と結論づけた。

それは、半分正解で、半分不正解だった。2Bが過去に行動を共にしていたのは、他のS型ではなく、9Sだ。ただ、それが「今の9S」ではないだけで。

『これで、機械生命体に襲われたりしたら命取りですよ』

9Sがあの言葉を口にした後、2Bの言動がおかしくなった理由もわかった。過去に、全く同じ台詞を同じ場所で9Sは口にしていた。その直後、2Bは9Sを殺したのだ。その記憶が蘇って、2Bを苦しめた。

今回だけではない。9Sとの記憶のすべてが2Bを苦しめ続けていた。自我データがぼろぼろに綻びるほど、強く。

『私は謝らない。任務だったのだから。罪悪感なんて、ない。絶対に』

9Sは改めて2Bの自我データを見渡した。真っ白でありながら、今にも崩れてしまいそうなほど傷だらけだった……。

5

闇の中に沈んでいた意識が浮上した。瞬きをすると、9Sの顔が間近にあった。ただ、その顔にどこか影が差しているように見える。気のせいだろうか？　2Bはもう一度、瞬きをして9Sを見つめた。

「ナインズ……？」

そうだ、機械生命体に襲われて、戦って、論理ウィルスに感染した。ウィルスを除去するという9Sを必死に止めたところで記憶が途切れている。

「ウィルスは除去しました」

止められなかった。9Sはハッキングを強行し、2Bの記憶領域に潜り込んだ。

「じゃあ、全部……見たんだ？」

9Sが静かにうなずく。

「そう……」

驚きはなかった。いつか、こんな日が来ると思っていた。S型は鋭い。これまでにも、何度か9Sには極秘任務を見抜かれた。

「2Bって、本当の名前じゃなかったんですね」

ただ、これは、今までになかったパターンだな、と思う。

「2E」

9Sに本当の名を呼ばれるのは、初めてだった。E型二号。逃亡者や反逆者を追跡し、処刑する。或いは、戦場で動けなくなっ

た仲間に止めを刺す。そんな汚れ仕事を専門とするヨルハ型アンドロイド。

2Bは抜刀した。9Sの肩がびくりと震えた。今まで何度も2Bに殺され続けてきたことを、今の9Sは知っている。

「もう君を殺すつもりはないから」

刃を己に向け、柄を9Sに握らせる。

「殺して。私を」

任務は失敗に終わった。自分はE型として不適格。運用コストに見合わない不良品、だった。

「せめて、君の手で……」

そんなことが償いになるとは思わないけれども、これまで9Sにしてきたことの何万分の一でも返すことができるのなら。返せるようなものは、自分にはもう、これくらいしかないのだから。

柄を握る9Sの手に力が込められるのを見た。2Bは微笑んで最期の瞬間を待った。

刃が閃く。しかし、その切っ先が向かった先は2Bではなかった。

「ナインズ!?」

赤い飛沫を頭から浴びて、2Bは目を見開いた。自らの首を掻き切った9Sがゆっくりと倒れる。その身体を抱き留める。どうして、と叫ぶ自分の声がひどく遠い。

「楽しかった、から」

耳を疑った。楽しかった？　あり得ない。そんなことがあるはずがない。

「一緒に居られて、楽しかったんだ。たぶん、以前の僕も、同じ、だよ」

「ナインズ……」

ごめんなさい、と口に出しかけた言葉を9Sが遮った。

「謝らないで。その代わり……」

荒い息を吐きながらも、9Sの口許には笑みが浮かんでいる。

「次は……ためらわずに、殺してね。また会えるんだから……僕達は」

記憶領域を完全消去して、自我データを再インストールすれば、また9Sに会える。それが「今の9S」でなくても。

「また……会いたい……か…ら……」

たとえ、その再会が、次の処刑のためであったとしても。

「わかった」

最期に9Sがどんな顔をしたのか、視界がぼやけて見えなかった。

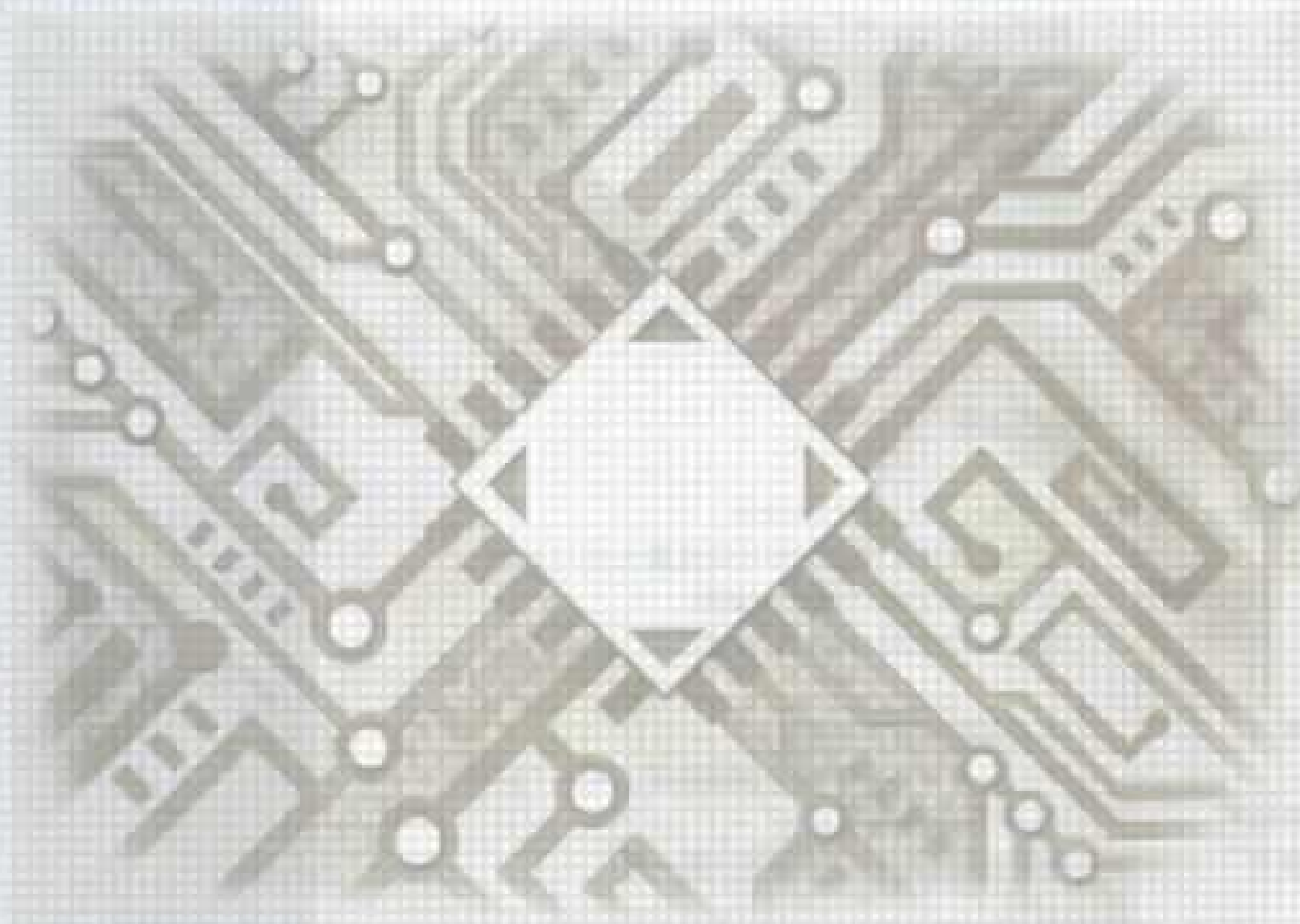
抱きしめている身体が重くなった。2Bの頬に触れていた手が力を失う。ブラックボックス信号が次第に弱まっていく。これ以上、引き延ばすのはかえって酷だ。

9Sの身体を横たえ、その胸に軍刀を突き立てる。ブラックボックス信号が完全に途絶した。

「約束する」

ためらわずに、殺す。次も、その次も。任務だからではなく、それが9Sの望みだから。また会いたいという願いを叶えるために……殺す。

2Bは、9Sの胸に突き立てた軍刀を静かに引き抜いた。



NieR:Automata

ニーア オートマタ

NieR:Automata Strategy Guide　ニーア オートマタ　攻略設定資料集　＜第243次降下作戦指令書＞

2017年4月28日　初版発行

編集　電撃オンライン編集部

Director　電撃オンライン編集部（宮下雅史／田中雅邦）

Editor & Writer　株式会社ウェッジホールディングス（刈屋幸治）
松下 忠嗣（タダツグ）
松下 彩（サガコ）
森 一将

Novelize　ヨコオタロウ（「小サナ花」）
映島 巡（「静カスギル海」「記憶ノ棘」）

Designer　有限会社ケイズプロダクション（宮下晴樹／松井美緒）
株式会社キューピスト（下小薗一郎）

Producer　電撃オンライン編集部（野村一真）

Supervisor　ヨコオタロウ

Special Thanks　プラチナゲームズ株式会社
株式会社CyDesignation
有限会社モナカ
株式会スクウェア・エニックス
株式会社イルカ
株式会社白組
有限会社ネオ・エージェンシー
株式会社クアック-ラック
東映デジタルセンター　ツークン研究所
有限会社ハチノヨン

発行者　塚田正晃

プロデュース　アスキー・メディアワークス
〒102-8584 東京都千代田区富士見1-8-19
TEL.03-5216-8258（編集）
TEL.03-3238-1854（営業）

発行　株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
印刷所　大日本印刷株式会社
装丁　株式会社キューピスト（下小薗一郎）

Printed in Japan

ISBN978-4-04-892820-5　C0076

ポッド153　ポッド153よりプレイヤーへ。質問が存在する。
『NieR:Automata』をクリア出来ずに苦しんでいる者達に対して、
何か言葉はあるか？

伝えたい事がある　何もない
＞ [伝えたい事がある]

ポッド153　了解。

ポッド042　ポッド042よりプレイヤーへ。
質問が存在する。
このゲームのプレイヤーである <[illegible]> は……
最後のゲームで何度も命を失った。
君は苦痛と苦難を知る者だ。
君に……弱き者達を助ける意思はあるか？

はい　いいえ
＞ [はい]

ポッド042　この選択肢を選ぶと、君は世界の誰かを救う事が出来る。
だが、代償として全てのセーブデータを失うだろう。
それでも、見ず知らずの誰かを助けたいと願うか？

はい　いいえ
＞ [はい]

ポッド042　助ける相手はランダムで選ばれる。
だから、その相手は……
助けを求めている相手は、
君の嫌いな人間かもしれない。
それでも、その誰かを助けるか？

はい　いいえ
＞ [はい]

ポッド042　君が必死で解除したデバッグモードもチャプターセレクトも……
使用出来なくなる。
それでも、助けたいと願うか？

はい　いいえ
＞ [はい]

ポッド042　君が誰かを助けても、感謝されないかもしれない。
君の行いは、偽善と呼ばれるかもしれない。
それでも、助けたいと願うか？

はい　いいえ
＞ [はい]

ポッド042　本当に……本当にそれで良いのか？

はい　いいえ
＞ [はい]

ポッド042　……わかった。
全てのデータを代償として……
君の意思をこの世界に伝えよう。

ポッド042　全データの削除、完了。

ポッド042　……

ポッド153　これで、お別れだ。……少し、さみしいと、感じる。

ポッド042　……

ポッド042　……。最後の言葉を。

ポッド153　……了解。

ポッド042　このゲームをプレイしてくれたプレイヤーに……

ポッド042
ポッド153　本当に……本当にありがとうございました。

NieR:Automata

ISBN978-4-04-892820-5
C0076 ¥2500E

定価：本体 2,500円（税別）





KADOKAWA
ASCII MEDIA WORKS

NieR:Automata
ニーア オートマタ

NieR:Automata Strategy Guide
ニーア オートマタ 攻略設定資料集
≪第243次降下作戦指令書≫
アスキー・メディアワークス